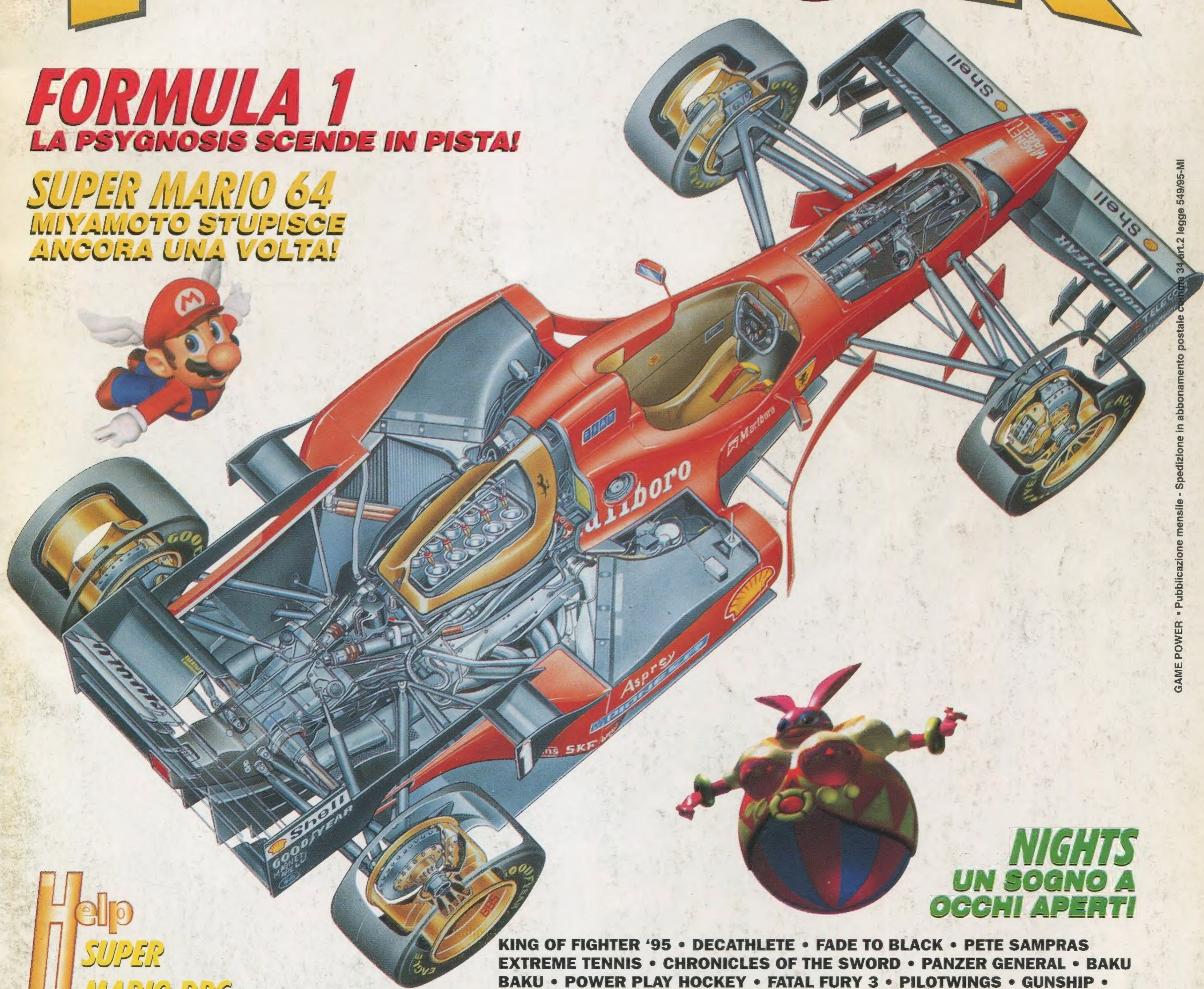
IN REGALO IL POSTER DELLA FERRARI F310
LA RIVISTA DEI VIDEOGIOCHI
GAME
53
Settembre 1996 - Lire 6.000
POWER
FORMULA 1
LA PSYGNOSIS SCENDE IN PISTA!
SUPER MARIO 64
MIYAMOTO STUPISCE ANCORA UNA VOLTA!
NIGHTS
UN SOGNO A OCCHI APERTI
Help
SUPER MARIO RPG
KING OF FIGHTER '95 • DECATHLETE • FADE TO BLACK • PETE SAMPRAS EXTREME TENNIS • CHRONICLES OF THE SWORD • PANZER GENERAL • BAKU BAKU • POWER PLAY HOCKEY • FATAL FURY 3 • PILOTWINGS • GUNSHIP • TOP GUN FIRE AT WILL• SONIC WINGS • KING'S FIELD 3 •
GAME POWER • Pubblicazione mensile • Spedizione in abbonamento postale
art.2 legge 549/95-MI

QUEEN computer

MAIL SERVICE

software & games

LA NUOVA GRANDE SEDE È ORA IN

L.go Turati, 49 - TORINO

telefono 011-3180700 fax 011-3199158

aperto dal lunedi al sabato - orario 9.00-12.30 - 14.00-19.30

PLAY STATION

Titolo	Prezzo	
3D LEMMINGS	99 900	(E)
ACTUA GOLF	99 900	(E)
ACTUA SOCCER	99 900	(E)
ADIDAS POWER SPORT SOCCER	109 900	(E)
AGILE WARRIOR	109 900	(E)
AIR COMBAT	99 900	(E)
ALIEN TRILOGY	109 900	(E)
ALONE IN THE DARK 2	109 900	(E)
AQUANAUT'S HOLIDAY	109 900	(E)
ASSAULT RIGS	99 900	(E)
BIOHAZARD - RESIDENT EVIL -	109 900	(E)
BUST A MOVE 2	109 900	(E)
CHRONICLES OF THE SWORD	99 900	(E)
CRITICOM	109 900	(E)
CYBER SLEAD	79 900	(E)
CYBERIA	109 900	(E)
D	119 900	(E)
DEFCON 5	99 900	(E)
DESCENT	109 900	(E)
DESTRUCTION DERBY	109 900	(E)
DISCWORLD	99 900	(E)
DOOM	109 900	(E)
ESPN EXTREME SPORT GAMES	99 900	(E)
EXTREME PINBALL	109 900	(E)
FADE TO BLACK	109 900	(E)
FIFA SOCCER 96	109 900	(E)
GALAXIAN 3	99 900	(E)
GALAXY FIGHTER	109 900	(E)
GEX	109 900	(E)
GOAL STORM	99 900	(E)
GUNSHIP 2000	109 900	(E)
HEBEREKES POPOITO	99 900	(E)
HI-OCTANE	79 900	(E)
IMPACT RACING	109 900	(E)
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	99 900	(E)
JOHN MADDEN 96	119 900	(E)
JOHNNY BAZOOKATONE	99 900	(E)
JUMPING FLASH	99 900	(E)
JUPITER STRIKE	99 900	(E)
KILEAK THE BLOOD	99 900	(E)
KRAZY IVAN	99 900	(E)
LOADED	119 900	(E)
LONE SOLDIER	89 900	(E)
MAGIC CARPET	109 900	(E)
MORTAL KOMBAT 3	119 900	(E)
MYST	109 900	(E)
NAMCO MUSEUM 1	109 900	(E)
NBA IN THE ZONE	109 900	(E)
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	99 900	(E)
NBA LIVE 96	109 900	(E)
NEED FOR SPEED	109 900	(E)
NFL GAME DAY	109 900	(E)
NHL FACE OFF	109 900	(E)
NHL HOCKEY 96	129 900	(E)
NOVASTORM	99 900	(E)
OFF WORLD INTERCEPTOR	99 900	(E)
OLYMPIC GAMES	109 900	(E)
OLYMPIC SOCCER	109 900	(E)
PANZER GENERAL	109 900	(E)
PARODIUS	79 900	(E)
PGA TOUR GOLF 96	109 900	(E)
PHILOSOMA	99 900	(E)
POWER SERVE 3D TENNIS	109 900	(E)
PRIMAL RAGE	109 900	(E)
PRIME GOAL SOCCER	99 900	(E)
PSYCHIC DETECTIVE	109 900	(E)
RAIDEN PROJECT	119 900	(E)
RAPID RELOAD	99 900	(E)
RAYMAN	109 900	(E)
RETURN FIRE	119 900	(E)
REVOLUTION X	109 900	(E)
RIDGE RACER REVOLUTION	109 900	(E)
RISE OF THE ROBOTS 2 : RESURRECTION	99 900	(E)
ROAD RASH	109 900	(E)
SHELLSHOCK	109 900	(E)
SHOCK WAVE ASSAULT	109 900	(E)
SPACE HULK	109 900	(E)
STARBLADE	99 900	(E)
STREET FIGHTER ALPHA	109 900	(E)
STRIKER 96	89 900	(E)
TEKKEN	119 900	(E)
THEME PARK	109 900	(E)
THUNDERHAWK II - FIRESTORM -	109 900	(E)
TILT	109 900	(E)
TIME COMMANDO	119 900	(E)
TOP GUN	109 900	(E)
TOPOLINO WILD ADVENTURE	99 900	(E)
TOSHINDEN 2	99 900	(E)
TOTAL NBA 96	109 900	(E)
TRUE PINBALL	109 900	(E)
TWISTED METAL	99 900	(E)
VIEW POINT	119 900	(E)
WARHAWK	99 900	(E)
WING COMMANDER 3	109 900	(E)
WIPE OUT	109 900	(E)
WORLD CUP GOLF	109 900	(E)
WORMS	109 900	(E)
X-COM	79 900	(E)
ZERO DIVIDE	109 900	(E)

SUPER NINTENDO

Titolo	Prezzo	
90 MINUTE	119 900	(E)
ACTRISER	69 900	(E)
ADDAMS FAMILY 3 (VALUES)	79 900	(E)
ASTERIX & OBELIX	129 900	(E)
BATMAN FOREVER	89 900	(E)
BEST OF BEST CHAMPIONSHIP KARATE	69 900	(E)
BOOGERMAN	109 900	(E)
BREATH OF FIRE 2	129 900	(E)
CANNON FODDER	89 900	(E)
CASTLEVANIA 4	69 900	(E)
CHESSMASTER	59 900	(E)
CLAY FIGHTER 2	59 900	(E)
CUTTHROAT ISLAND	129 900	(E)
DIRT RACER	109 900	(E)
DIRTY TRAX FX	129 900	(E)
DONKEY KONG COUNTRY 2	139 900	(E)
DOOM	159 900	(E)
EARTH WORM JIM 2	129 900	(E)
FIFA SOCCER 96	119 900	(E)
FINAL FIGHT 3	129 900	(E)
FLINSTONES THE MOVIE	69 900	(E)
FRANK BIG HURT BASEBALL	129 900	(E)
FRANTIC FLEA	119 900	(E)
HAGANE	69 900	(E)
HUNGRY DINOSAUR	109 900	(E)
I PUFFI	129 900	(E)
ILLUSION OF GAIA	79 900	(E)
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2	149 900	(E)
INTERNATIONAL TENNIS TOUR	79 900	(E)
JUNGLE BOOK	89 900	(E)
JUNGLE STRIKE - DESERT STRIKE 2 -	89 900	(E)
KAWASAKI SUPERBIKE	119 900	(E)
KID CLOWN IN CRAZY CHASE	59 900	(E)
KILLER INSTINCT	99 900	(E)
LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE	89 900	(E)
MANCHESTER UNITED CHAMPION. SOCCER	99 900	(E)
MEGA MAN X 2	129 900	(E)
MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT	109 900	(E)
MORTAL KOMBAT 3	149 900	(E)
NBA BASKETBALL 95	79 900	(E)
NBA GIVE N'GO	149 900	(E)
NBA LIVE 96	119 900	(E)
NFL QUARTERBACK CLUB 96	139 900	(E)
NHL HOCKEY 96	139 900	(E)
OLYMPIC SUMMER GAMES	119 900	(E)
PARODIUS	69 900	(E)
PGA TOUR GOLF 96	129 900	(E)
PINOCCHIO	139 900	(E)
POCKY & ROCKY 2	119 900	(E)
PORKY PIG HAUNTED HOUSE	89 900	(E)
PRIMAL RAGE	79 900	(E)
PRINCE OF PERSIA	69 900	(E)
PUZZLE BOBBLE	119 900	(E)
REVOLUTION X	119 900	(E)
RISE OF THE ROBOTS	59 900	(E)
SAILOR MOON	59 900	(E)
SECRET OF EVERMORE	139 900	(E)
SEPARATION ANXIETY-VENOM SPIDERMAN	129 900	(E)
SHAQ-FU	59 900	(E)
SPAWN	79 900	(E)
SPIROU	119 900	(E)
STAR TREK - STARFLEET ACADEMY -	109 900	(E)
STARGATE	79 900	(E)
STREET RACER	99 900	(E)
STUNT RACE FX	69 900	(E)
SUPER BC KID	89 900	(E)
SUPER BOMBERMAN 3	119 900	(E)
SUPER DROPZONE	89 900	(E)
SUPER HOCKEY	89 900	(E)
SUPER MARIO ALL STAR	109 900	(E)
SUPER MARIO KART	89 900	(E)
SUPER MARIO RPG - L.OF THE 7 STARS	159 900	(U)
SUPER METROID	69 900	(E)
SUPER PROBOTECTOR - ALIENS REBELS -	69 900	(E)
SUPER PUNCH OUT	89 900	(E)
SUPER STAR WARS	79 900	(E)
SUPER STAR WARS -EMPIRE STRIKE BACK	79 900	(E)
SUPER STAR WARS -RETURN OF THE JEDI	79 900	(E)
SUPER TENNIS	89 900	(E)
TETRIS & DR MARIO	89 900	(E)
TETRIS 2	89 900	(E)
THE INCREDIBLE HULK	69 900	(E)
THE LION KING	139 900	(E)
THEME PARK	119 900	(E)
TIN TIN	129 900	(E)
TOY STORY	159 900	(E)
TRUE LIES	59 900	(E)
TURBO TOONS	89 900	(E)
URBAN STRIKE - JUNGLE STRIKE 2	119 900	(E)
VEGAS STAKES	89 900	(E)
VORTEX	59 900	(E)
WATERWORLD	159 900	(E)
WEAPONLORD	109 900	(E)
WING COMMANDER	59 900	(E)
WORLD MASTER GOLF	129 900	(E)
WWF WRESTLING MANIA ARCADE	139 900	(E)
YOSHI'S ISLAND	139 900	(E)
YOUNG MERLIN	69 900	(E)
ZELDA 3 - A LINK TO THE PAST -	59 900	(E)
ZOOL	69 900	(E)

GAME BOY

il QUEEN SHOP ti aspetta nella NUOVA GRANDE SEDE

di LARGO TURATI, 49 - TORINO
telefono 011-31.85.666 fax 011-3199158

VASTO ASSORTIMENTO DI TITOLI

MegaDrive-GameGear-32X-Saturn
SuperNintendo-GameBoy-Jaguar
3DO-NeoGeo CD-Sony PlayStation

TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI
PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

Titolo	Prezzo	
ALIEN SOLDIER	79 900	(E)
AUSTRALIAN RUGBY	99 900	(E)
BATMAN & ROBIN	99 900	(E)
BATMAN FOREVER	89 900	(E)
BLOODSHOT	69 900	(E)
CASTLEVANIA - THE NEW GENERATION	69 900	(E)
COMIX ZONE	109 900	(E)
COOL SPOT 2 :SPOT GOES TO HOLLYWOOD	109 900	(E)
CUTTHROAT ISLAND	109 900	(E)
DAFFY DUCK	59 900	(E)
DESERT DEMOLITION - ROAD RUNNER	69 900	(E)
DESERT STRIKE	59 900	(E)
DINO DINI'S SOCCER	49 900	(E)
DONALD IN MAUI MALLARD - 2 -	109 900	(E)
EARTH WORM JIM 2	119 900	(E)
ECCO THE DOLPHIN 2	69 900	(E)
ETERNAL CHAMPIONS	59 900	(E)
FIFA SOCCER 96	109 900	(E)
FRANK BIG HURT BASEBALL	69 900	(E)
GARFIELD - CAUGHT IN THE ACT -	99 900	(E)
GAUNTLET 4	69 900	(E)
GRAND SLAM TENNIS TOURNAMENT	49 900	(E)
HARD DRIVIN	59 900	(E)
I PUFFI	79 900	(E)
JOHN MADDEN 96	129 900	(E)
JUNGLE BOOK	69 900	(E)
KAWASAKI SUPERBIKE	59 900	(E)
LIGHT CRUSADER	129 900	(E)
MEGA MAN - THE WILY WARS -	89 900	(E)
MICKEY MANIA: TOPOLINO 3	69 900	(E)
MICROMACHINES TURBO TOURNAMENT 96	99 900	(E)
MORTAL KOMBAT 3	129 900	(E)
MRS PACMAN	69 900	(E)
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	69 900	(E)
NBA LIVE 96	109 900	(E)
NFL QUARTERBACK CLUB 96	69 900	(E)
NHL HOCKEY 96	109 900	(E)
OLYMPIC SUMMER GAMES	109 900	(E)
PETE SAMPRAS TENNIS	69 900	(E)
PETE SAMPRAS TENNIS 96	99 900	(E)
PGA TOUR GOLF 96	109 900	(E)
PITFALL	59 900	(E)
PREMIER MANAGER	109 900	(E)
PRIMAL RAGE	69 900	(E)
PROBOTECTOR	49 900	(E)
REVOLUTION X	119 900	(E)
RISE OF THE ROBOTS	59 900	(E)
RISTAR	59 900	(E)
ROCK & ROLL RACING	49 900	(E)
ROCKET KNIGHT ADVENTURE	49 900	(E)
SHAQ-FU	59 900	(E)
SOLEIL - RAGNACENTY -	89 900	(E)
SONIC 4 - SONIC & KNUCKLES -	69 900	(E)
SPORTS COMPILATION	89 900	(E)
STARGATE	59 900	(E)
STREET FIGHTER 2 CHAMPION EDITION	69 900	(E)
SUPER SKIDMARKS	109 900	(E)
SUPER STREET FIGHTER 2	119 900	(E)
SYNDICATE	69 900	(E)
TAZMANIA 2 - ESCAPE FROM MARS	59 900	(E)
THE LAWNMOVER MAN	69 900	(E)
THE LION KING	119 900	(E)
THE LOST VIKINGS	99 900	(E)
THE OOZE	79 900	(E)
THE STORY OF THOR	109 900	(E)
THEME PARK	109 900	(E)
TIN TIN	109 900	(E)
TOTAL FOOTBALL	99 900	(E)
TOUGHMAN BOXING CONTEST	69 900	(E)
TOY STORY	119 900	(E)
TRUE LIES	69 900	(E)
VECTOR MAN	89 900	(E)
VIRTUA RACING	99 900	(E)
VR TROOPERS	109 900	(E)
WARLOCK	69 900	(E)
WAYNE GRETZKY HOCKEY ALL STAR	109 000	(E)
WINTER OLYMPICS 94	59 900	(E)
WORLD CHAMPIONSHIP SOCCER 2	49 900	(E)
WWF WRESTLING MANIA ARCADE	119 900	(E)
ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	69 900	(E)

Titolo	Prezzo	
ALIEN TRILOGY	119 000	(E)
ALONE IN THE DARK 2	109 900	(E)
BLACKFIRE	109 900	(E)
BUGS	109 900	(E)
CLOCKWORK KNIGHT 2	109 900	(E)
CYBER SPEEDWAY	99 900	(E)
CYBERIA	119 900	(E)
D	119 900	(E)
DARIUS GAIDEN 2	129 900	(J)
DAYTONA RACING	119 900	(E)
DECATHLETE	129 900	(J)
DEFCON 5	109 900	(E)
DESTRUCTION DERBY	109 900	(E)
DISCWORLD	109 900	(E)
EARTH WORM JIM 2	119 900	(U)
EURO 96	129 000	(E)
FATAL FURY 3	139 900	(J)
FIFA SOCCER 96	109 900	(E)
FORMULA 1 CHALLENGE	109 900	(E)
FRANK BIG HURT BASEBALL	109 000	(E)
GALAXY FIGHTER	109 900	(E)
GHEN WAR	129 900	(U)
GOLDEN AXE THE DUEL	109 900	(E)
GUARDIAN HEROES	109 900	(E)
HANG ON GP 96	109 900	(E)
HEBEREKES POPOITO	109 900	(E)
JOHNNY BAZOOKATONE	109 900	(E)
MAGIC CARPET	109 900	(E)
MANSION OF HIDDEN SOUL	109 900	(E)
MORTAL KOMBAT 2	109 900	(E)
MYSTARIA	109 900	(E)
NBA ACTION	129 900	(U)
NBA JAM TOURNAMENT EDITION	99 900	(E)
NEED FOR SPEED	109 900	(E)
NFL QUARTERBACK CLUB 96	119 900	(E)
NHL HOCKEY	109 900	(E)
NHL POWERPLAY HOCKEY	129 900	(U)
NIGHTS	129 900	(J)
NIGHTS WARRIORS : DARKSTALKER 2	129 900	(U)
OFF WORLD INTERCEPTOR	89 900	(E)
OLYMPIC SOCCER	109 000	(E)
PANZER DRAGON 2	109 900	(E)
RAYMAN	109 900	(E)
REVERTHION	129 900	(J)
REVOLUTION X	109 900	(E)
RISE OF THE ROBOTS 2 : RESURRECTION	109 900	(E)
ROAD RASH	129 900	(U)
ROBOTIKA	109 900	(E)
ROCKMAN X 3	129 900	(J)
SEGA RALLY	129 900	(E)
SHINING WISDOM	129 900	(U)
SHINOBI X - SHIN SHINOBI DEN	109 900	(E)
SHOCK WAVE ASSAULT	109 900	(E)
SIM CITY 2000	109 900	(E)
SKELETON WARRIOR	119 900	(U)
SLAM'N & JAM	119 000	(U)
SPACE HULK	119 900	(E)
STREET FIGHTER ALPHA	109 900	(E)
STREET FIGHTER REAL BATTLE - MOVIE	89 900	(E)
STRIKER 1945	129 900	(J)
STRIKER 96	109 900	(E)
THE HORDE	99 900	(E)
THE STORY OF THOR	129 900	(J)
THEME PARK	79 900	(E)
THUNDERHAWK II - FIRESTORM -	119 900	(E)
TOSHINDEN	109 900	(E)
TRUE PINBALL	109 000	(E)
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	99 900	(E)
VAMPIRE HUNTER 2	129 900	(J)
VICTORY BOXING	119 900	(E)
VIEW POINT	119 900	(E)
VIRTUA COP + PISTOLA	149 900	(E)
VIRTUA FIGHTER 2	129 900	(E)
VIRTUA HYDLIDE	109 900	(E)
VIRTUA RACING	109 000	(E)
VIRTUAL OPEN TENNIS	109 000	(E)
WING ARMS	109 900	(E)
WIPE OUT	99 900	(E)
WORLD CUP GOLF	109 900	(E)
WORMS	109 900	(E)

ORDINARE è FACILE

puoi telefonarci, mandarci un fax o compilare e spedire il coupon

TELEFONO 011-31.80.700 (r.a.)
FAX 011-31.99.158
POSTA QUEEN COMPUTER largo turati, 49 - 10134 torino
INTERNET e-mail: QUEEN@FILEITA.IT
url: HTTP://WWW.FILEITA.IT/QUEEN/
QUEEN SHOP largo turati, 49 - torino - 011-3185666 (r.a.) - fax 011-3199158
SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT

cognome e nome
indirizzo e numero civico
C.A.P. città e provincia
prefisso e telefono
firma (di un genitore se minorenne)

GP

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

titolo programma	sistema	prezzo
SPESE SPEDIZIONE INVIO ASSICURATA POSTALE ASSICURATA		L. 12.000
SPESE SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.		L. 21.000
SPESE SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. AIR		L. 31.000

- PAGHERÒ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
- ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
- ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA
12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

TOTALE L.

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano
nº 784 del 23/11/91

EDITORE

STUDIO VIT
via Aosta 2, 20155 MILANO
Tel: 02/ 33100154
Fax: 02/ 33104726

SEDE DELLA REDASIUN

La Redazione risponde al numero 02/ 33100154 tutti i giorni dalle 15 alle 16 per informazioni generali e il giovedì dalle 17 alle 19 per gli Help.

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ

L.T. Avant Garde
vle Sarca 47 20125 Milano
Tel: 02/66103223 Fax 02/66106513

MEGA DIRETTORE INDISPENSABILE

Riccardo "Rical" Albini **(ralbini@linux.infosquare.it)**

GARANTE DI PRODUZIONE

Alberto "Alkross" Rossetti
(alkross@linux.infosquare.it)

(S)COORDINAMENTO EDITORIALE

Benedetta Torrani

COLLABORATRICI DI REDAZIONE

Franca "Napoletano" Badioli, Serena "Palestra" Rubini

CAPO RIADATTATORE

Giorgio "Ho abbattuto il muro degli 80" Baratto
(random@bbs.infosquare.it)

LA RED/AZIONE

Tiziano "Concerti" Toniutti, Claudio "Cellulare" Tradardi **(trust@bbs.infosquare.it)**, Carlo "Budrio" Barone **(cbarone@linux.infosquare.it)**

INCOLLA-BORATORI

Paolo "Assenteista" Cupola, Max "Pizza Hut" Sacchi, Marco "Tutti a Casa" Rana **(mrana@inrete.it)**, Nicolas "Nicolasan" Di Costanzo, Davide "Quattro notti" Soliani, Antonio "Non dite che fumo" Micciulli, Gualtiero "Yah" Cannarsi, Alex "Sali la Corda" Pasetto, Giuseppe "Vado in Irlanda" Principe, Paolo "Novizio" De Paola

GAME OVER FAN CLUB

Zia Marisa, King, Han Solo, Zio Eufemio, Massi, Stacy, Crystal, Mondo Bit, Chicca

MASSIMO RISPETTO A:

GREENPEACE, Troleblues, Gli Arivo, 'A gialla, Purificazion, MBF, Kuscino, DBM, DBR, Procopio, Il Patonzo, Raul Casadei, Metallica, Deportivo La Coruna, Babalina

IMPAGINAZIONE IPOCALORICA

Roberta "Partitona" Asmeri, Gian Vittorio "F310" Cutri, Sara "Fantacalcio" Fort, Davide "Pandino" Candiani

FOTOCOMPATTAZIONE

Typing (MI)

STAMPA

Valprint s.r.l. via per S.Maurizio 171 (Brugherio, MI)

DISTRIBUZIONE

SO.DI.P./ Angelo Patuzzi
Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. 02/66030.1

ARRETRATI e ABBONAMENTI

Arretrati: Lire 12.000 Abbonamento annuale Lire 55.000. Pagamento a mezzo conto corrente postale n.17200205, oppure a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: STUDIO VIT via Aosta 2, 20155 MILANO - Tel. 02/33100413

LA COPERTINA

FINALMENTE, DOPO MESI DI ATTESA, FORMULA UNO, DELLA PSYGNOSIS, È ARRIVATO. IL DISEGNO IN COPERTINA È DI SERGIO BARATTO

"NON È PER QUELLO CHE CREDI TU. È SOLO PER IL RISPETTO DELLE PERSONE CHE LAVORANO."
E. ORRÙ

NINTENDO 64

PAG. 37

LA CONSOLE CHE TUTTI ASPETTAVANO È FINALMENTE ARRIVATA, CON UN MARIO PIÙ IN FORMA CHE MAI!

CRASH BANDICOOT

PAG. 52

ANCHE LA SONY SI LANCIA NELLA GUERRA DEI PLATFORM IN 3D

Help

LA NINTENDO LA FA DA PADRONA ANCHE NEGLI HELP, CON LA SECONDA PARTE DI SUPER MARIO RPG

LA LISTA DELLA SPESA DI ZIA MARISA

L'APPOSTA

PAG. 6

DOPO LE FERIE ESTIVE APECAR TORNA A CONSOLARE TUTTI I NOSTALGICI DI MARI E MONTI

PAG. 12
CONTINUANO LE DOMANDE PIÙ STRANE PER IL SEMPRE PIÙ STRANO TIZIANO

blues

NIGHTS
PAG. 100
LA SEGA SFIDA LA GRANDE "N" CON UN TITOLO FUORI DAL COMUNE

DECATHLETE
PAG. 122
LA FEBBRE OLIMPICA COLPISCE ANCHE IL SATURN

SATURN

PLAYSTATION

NINTENDO 64

I PlayStation Centers ti aspettano!

PlayStation

PIEMONTE e VALLE D'AOSTA

ALEX COMPUTER
C.SO FRANCIA, 333/4 — TORINO
ALEX COMPUTER "LE GRU"
c/o CENTRO COMM.LE "LE GRU" VIA CREA 10 — GRUGLIASCO (TO)
BARALE
VIA ROMA, 13 — NOVARA
VIA OMAR, 2 — NOVARA
CAMELOT
VIA MACALLÈ, 15 — BIELLA
COMPUTER 1
C.SO F. CAVALLOTTI, 126 — ASTI
COMPUTER WORK
VIA RIVOLI, 38/A — ORBASSANO (TO)
EVOLUZIONE COMPUTERS E GAMES
C.SO FRANCIA 11 Bis/C — TORINO
FLASH GAME
VIA VALDIERI, 12 — TORINO
HOBBY CENTRO
VIA P. FERRERO, 15/B — ALBA (CN)
IL MULTIMEDIALE
VIA AUBERT, 31 — AOSTA
LA PALLA
VIA SILVIO PELLICO, 20 — PINEROLO (TO)
c/o CENTRO COMM.LE "LA PREALPINA" VIA TORINO, 12 — ROLETTO(TO)
MAYA IMMAGINE E SUONO
C.SO ROMA, 217 — GRAVELLONA TOCE (VB)
MEGA-LO-MANIA
VIA G. FERRARIS, 90 — VERCELLI
PLAY GAME SHOP
VIA CARLO ALBERTO, 39/E — TORINO
QUEEN COMPUTER SHOP
L.GO TURATI, 49 — TORINO
ROSSI COMPUTER
C.SO NIZZA, 42 — CUNEO
YOU TOO
VIA ROSSINI, 3/E (ANG.VIA PO) — TORINO
VIDEOTEQUE
c/o CENTRO COMM.LE "PAVONE" VIA CIRC.NE, 39/1 — PAVONE CANAVESE (TO)

LOMBARDIA

2M ELETTRONICA
VIA SACCO, 3 — COMO
VIA DEI PESCATORI, 38 — LECCO
VIA PORADA, 19 — SEREGNO (MI)
ALL GAMES
C.SO ITALIA, 58/A — SARONNO (VARESE)
AMBO GIOCHI
VIA BORGO PALAZZO, 80 — BERGAMO
ANNIBALE
VIA FONTANA, 93 — LIVIGNO (SO)
ARIVIVIS
P.ZZA I°MAGGIO, 13 — CORSICO (MI)
BIT 84
VIA ITALIA, 4 — MONZA (MI)
BRUNO CASTOLDI
PIAZZA CORDUSIO — MILANO
CORSO LODI, 9 — MILANO
CASTOLDI ADA
VIALE MONZA, 194/204 — MILANO
VIALE VITTORIO VENETO, 20 — MILANO
VIALE ARETUSA, 36 — MILANO
CASTOLDI S.R.L.
CORSO MILANO, 45/47 — MONZA
VIA VITTORIO EMANUELE, 65 — VIMERCATE (MI)
VIA ITALIA, 197 — BUSNAGO (MI)
CENTRO DISCOUNT
VIA PLAN, 93 — LIVIGNO (SO)
ELTRON
VIA 4 NOVEMBRE, 1 — BARZANO' (CO)
CENTRO COMMERCIALE "I LAGHI" — ERBA (CO)
FLOPPY
VIA CARROBBIO, 13 — VARESE
VIA MORAZZONE, 2 — VARESE
FRATELLI MIAZZO
SS. DEI GIOVI, 7 — FINO MORNASCO (CO)
FUMAGALLI
VIA CAIROLI, 40 — LECCO
GALIMBERTI
VIA SOLARI, 5 — MILANO
VIA NAZIONALE DEI GIOVI, 28/36 — BARLASSINA (MI)
VIA PASQUALE PAOLI, 47/A — COMO
CORSO BUENOS AIRES, 64 — MILANO
VIA CANONICA — MILANO
VIALE FULVIO TESTI — SESTO S. GIOVANNI
VIA RISORGIMENTO, 48 — CASSINA RIZZARDI (CO)
VIA GRANDI — SARONNO (VA)
GAMELAND
C.SO BUENOS AIRES, 54 — MILANO
GAMELAND 2
VIA DANTE, 16 — MILANO
GIOCHI GARDEN
C.SO SEMPIONE, 33 — GALLARATE (VA)
GUALINI COMMERCIALE
VIA DORNO, 68 — GARLASCO (PV)
CORSO NOVARA, 123 — VIGEVANO
HI FI MORONI
VIA SERIO, 2 — ALBINO (BG)
I BELEE CONSOLLES DEPARTMENT
VIA LORENTEGGIO 22/24 — MILANO
JOYSTICK FUN
VIA LORENTEGGIO, 38 — MILANO
LA COCCINELLA
CENTRO COMMERCIALE VIA FERMI, 1 — CURNO (BG)
CENTRO COMMERCIALE VIALE PIEMONTE — VERDELLO (BG)
MAGIC SCREEN
VIA FABANI, 18 — MORBEGNO (SO)
VIA MAZZINI, 44/A — SONDRIO
MARCUCCI
VIA F.LLI BRONZETTI, 37 — MILANO
MASTER GAME
VIA FRATELLI UGONI, 10 — BRESCIA
MASTER PIX
VIA ZAPPELLINI, 4 — BUSTO ARSIZIO (VA)
MEGABYTE
PIAZZA MALVEZZI, 11 — DESENZANO (BS)
MISTER BIT (PROXIMA)
STRADA PADANA SUP.,292 — VIMODRONE (MI)
NEWEL
VIA MAC MAHON , 75 — MILANO
PENATI
VIA SIMONE DA CORBETTA, 49 — CORBETTA (MI)
VIA MATTEI, 29/31 - S.S.VERCELLI — NOVARA
VIA TICINO, 1 — ABBIATE GRASSO (MI)
TANGENZIALE OVEST Km. 15 — TREZZANO SUL NAVIGLIO (MI)
PERGIOCO
VIA ALDOVRANDI — MILANO
VIA S.PROSPERO, 1 — MILANO
PLAY MARKET
GALLERIA S.CARLO, 6 — MILANO
RIVOLA
VIA VITRUVIO, 43 — MILANO
RITZ OPTICA
VIA SAROCH, 89 — LIVIGNO (SO)
TINTORI
VIA BROSETA, 1 — BERGAMO
VIDEOTEQUE
c/o CENTRO COMM.LE "LA FAVORITA" — MANTOVA
c/o CENTRO COMM.LE "MONTEBELLO" VIA A. MAZZA, 50 — PAVIA
c/o CENTRO COMM.LE "FIORDALISO" VIA CURIEL, 25 — ROZZANO (MI)
VIGASIO
C.SO ZANARDELLI, 25 — BRESCIA
WARE HOUSE (PRINTEX)
C.SO BUENOS AIRES, 53 — MILANO
VIA MARGHERA, 37 — MILANO

LIGURIA

AZ WORLD
VIA FRANCIA,72 — GENOVA
BABY PARK
VIA CESAREA, 85/R — GENOVA
VIA C; ROLANDO, 183/R — GENOVA
VIA GALATA, 93/R — GENOVA
BLASTER
VICO DEI CREMA, 13/R — SAVONA
CELESIA ENZA
VIA GARIBALDI, 144 — LOANO (SV)
CENTRO HI FI VIDEO MALASPINA
VIA DELLA REPUBBLICA, 38 — SANREMO (IM)
ECR ELETTRONICA
VIA ARCHIMEDE, 155/ROSSO — GENOVA
F.LLI PAGLIALUNGA EXPERT
VIA MAZZINI, 4 E 19 — RAPALLO (GE)
VIA S.RUFINO, 6 — CHIAVARI (GE)
VICO LICETI 6 — RAPALLO (GE)
GOEMON VIDEOGAMES
VIA FERRO, 1/R — SESTRI PONENTE (GE)
IL BALILLA GIOCATTOLI
VIA F.APRILE, 112/ROSSO — GENOVA
MONDO GAMES
C.SO GENOVA, 170 — LAVAGNA (GE)
OFFICE & GAMES
VIA AMENDOLA, 43 — IMPERIA
SCABINI GIOCATTOLI
VIA C.RETA, 7-9/ROSSO — BOLZANETO (GE)
SCAGLIARINI ARCANGELO
VIA FIUME 142/A — LA SPEZIA
SOFTMANIA
PIAZZA CADUTI DELLA LIBERTÀ, 25 — LA SPEZIA
VIDEOTEQUE
c/o CENTRO COMM.le "IL GABBIANO" C.SO RICCI — SAVONA
VIRTUAL GAMES
VIA DEL SAGITTARIO, 3 — FINALE LIGURE (SV)

TRIVENETO

ADRIATICA CASA
VIA VERDI, 48 — ODERZO (TV)
VIA LUZZATI, 108 — TREVISO
VIA MEDAGLIE D'ORO, 59 — BELLUNO
VIA OLMO, 45 — ALTAVILLA VICENTINA (VI)
ASTER MARKET
VIA MARINONI, 5 — BASSANO DEL GRAPPA (VI)
BIG MARKET
VIA COL DI SALCE, 3 — BELLUNO
CAMONICO S.p.A.
QUARTIERE FIRENZE — BASSANO DEL GRAPPA (VI)
CENTRO RADIO
VIA IMBRIANI, 8 — TRIESTE
CENTRO RADIO TV FONTI
C SO MILANO, 80 — PADOVA
VIALE PORTA PO', 87/C — ROVIGO
COMPUGAMES
C.SO CAVOUR 5/A — VERONA
COMPUTER ONE 2
VIA PITAGORA, 12 — VERONA
COMPUTER POINT
VIA ROVIGO, 22 — BOLZANO
COMPUTER SACE
CENTRO I GIARDINI DEL SOLE — CASTELFRANCO V.TO (TV)
COMPUTER SACE
CENTRO GIOTTO — PADOVA
CONSOLE SHOP
GALL. S.LORENZO, 11/13 — VICENZA
CRONST
VIA G. GALILEI, 25 — TRENTO
ECHOS
CENTRO LE PIRAMIDI — TORRI DI QUARTESOLO (VI)
ELETTRO CASA NORD
VIA BRENNERO, 366 (BREN CENTER) — TRENTO
FERRARIN
VIA DE MASSARI, 10 — LEGNAGO (VR)
GAME MASTER
VIA AQUILEIA, 15/A — UDINE
GUERRA COMPUTER
CENTRO VALE CENTER — MARCON (VE)
P.ZZA S.TRENTIN, 6 — TREVISO
VIA BISSUOLA 20/A — MESTRE (VE)
GUTWENIGER
VIA PORTICI, 16 — BOLZANO
HIDEA INFORMATICA
c/o CENTRO COMM.LE FRIULI — TAVAGNACCO (UD)
c/o CENTRO COMM.LE AUCHAN — MESTRE (UD)
MOFERT 5
VIA LEOPARDI 24/A — UDINE
MUSIC CENTER
VIA BOLZANO, 39 — GARDOLO (TN)
NEGOZI ECO ITALIA
TRENTINO ALTO ADIGE
NEGOZI ELDO
VEDI PAGINE GIALLE VOCE ELETTRODOMESTICI
NEGOZI GET TRIVENETO
Tel. 049-8700854
NEGOZI UBER
VIA MASCAGNI, 31 — CASTEL D'AZZANO (VR)
V.LE VENEZIA, 5 — VERONA
SARTO RADIO TV
VIA ARMISTIZIO, 79 — PADOVA
SCHIAVOTTO
SS MAROSTICA, 24 — VICENZA
SME
VIA ORSATO, 5 — MARGHERA (VE)
"CENTRO PIAVE" — S.DONA' DI PIAVE (VE)
VIA CONEGLIANO, 59 — SUSEGANA (TV)
VIA NINO BIXIO, 3 — ZOPPOLA (PN)
V.LE VENEZIA, 8 — PORTOGRUARO (VE)
TECNOCITY
VIA VALPOSINA, 55 — THIENE (VI)
TESTI GIOCATTOLI
VIA S. LUCIA, 13/23 — PADOVA
TUTTO VIDEO
VIA S. ANGELO, 86/C — TREVISO
VENEZIA NET
CASTELLO, 6184 — VENEZIA
VIA COL VIDEO
STRADONE S. FERMO, 11/A — VERONA
VIDEOLAND GAMES
VIA RISMONDO, 4 — TRIESTE
VIDEOTEQUE
c/o CENTRO COMM.LE "ADRIATICO" VIA PRATIQUORI, 29 — PORTOGRUARO (VE)

VIDEOUNO
PIAZZA CESARE BATTISTI, 10 — CAVALESE (TN)

EMILIA ROMAGNA

BAIT & BORGHI
VIA VOLTURNO, 7/F — BOLOGNA
CABRINI
CENTRO COMMERCIALE TORRI, int 19 — PARMA
VIA GRAMSCI, 58 — SORBOLO (PR)
CARTOLERIA STERLINO
VIA MURRI, 73/C-D — BOLOGNA
CD ONE
VIA SANDRO PERTINI, 45 — COLLECCHIO (PR)
COMET
VIA MICHELINO, 105 — BOLOGNA
COMPUTER ONE
VIA VELA, 12/2 — BOLOGNA
DEDALO
LARGO ROMA, 1 — SALSOMAGGIORE T.(PR)
GET READY
VIA GUIDOTTI, 40/B — BOLOGNA
MARCO POLO
VIALE ROMA, 171 — FORLÍ
NEGOZI GET EMILIA ROMAGNA
Tel. 049-87008
ORSA MAGGIORE
CENTRO COMM.LE PORTALI: V.LE DELLO SPORT 50/22 — MODENA
RED & BLACK COMPUTER
VIA MONTE SABOTINO 1/E — CARPI (MO)
ZANICHELLI GEMMINO DI BRUNO
VIA A. SAFFI 78/BIS — PARMA

TOSCANA

BELLANTI
L.GO P. L. DA PALESTRINA, 13 — SCANDICCI (FI)
BIANCHI ELETTRONICA
STRADA MASSETANA ROMANA, 24 — SIENA
BOBINI GIOCATTOLI
VIA L.B. ALBERTI 1/H — AREZZO
C.D.S
VIA V.VENETO 115/117 — AREZZO
PIAZZA GIOTTO 29 — AREZZO
VIA P.TOSELLI126 — FIRENZE
VIALE DEI MILLE 140 — FIRENZE
VIA C. DEL PRETE 6 — LUCCA
VIA MARINA VECCHIA 222 — MASSA
VIA CARNELUTTI — PISA
CIPOLLA ANTONIO
VIA VITTORIO VENETO 26 — LUCCA
COMPUTER & CO
VIA BISENZIO A S. MARTINO, 3/B — PRATO
COMPUTER SERVICE
VIA BONGHI, 2 — GROSSETO
CONSOLE GAMES
VIA EMPOLESE, 36 — MONSUMMANO TERME
CONSOLE POINT
VIA V. GIOBERTI 16 — MONTECATINI TERME
ELECTRONIC CENTER
VIA LEON CAVALLO ANG C.SO ROMA — MONTECATINI TERME (PISTOIA)
FLOATING POINT
GALLERIA LEONARDO DA VINCI 32 — MASSA
FUTURA 2
VIA L. CAMBINI, 17/19 — LIVORNO
GAME STORE
VIA M. FANTI, 1D/R — FIRENZE
GENIUS COMPUTER
VIA M. COPPINO, 113 — VIAREGGIO
GIOCOMANIA
VIA L. ANDREOTTI, 11 — PESCIA
HOBBYTRONICS
VIA F. CORRIDONI, 15/A — FIRENZE
IL COMPUTER
V.LE COLOMBO 216 — LIDO DI CAMAIORE
LA CITTÀ DEI RAGAZZI
VIA V. DA FILICATA, 47 — PRATO
VIA L. MARENZIO, 27/29 — FIRENZE
VIA MEUCCIO RUINI, 18 — MONTEVARCHI (AR)
MI.DA DI LEPRI
VIA SOLFERINO, 90 — LIVORNO
MILLENIUM
VIA DEL PARADISO, 2/R — FIRENZE
MORGANA
VIA DALMAZIA 424 — PISTOIA
NEGOZIO CALAMAI
VIA DEI CIMATORI 17/R — FIRENZE
NEGOZI ELDO
VEDI PAGINE GIALLE VOCE ELETTRODOMESTICI
PUNTO SOFT
VIA TORCICODA 1/R — FIRENZE
PUNTO SOFT 3
VIALE GUIDONI 77/B — FIRENZE
PUNTO SOFT 7
VIA F. CAVALLOTTI 28 — PRATO
STEREOCENTRO
VIALE MANIN 33 — VIAREGGIO (LU)
VIDEOSOUND 2000
VIALE ITALIA 5 — LIVORNO

UMBRIA

BIG BANG
VIA MARCONI, 45 — PERUGIA
CASA DEL GIOCATTOLO
VIA VIETNAM, 8 — BASTIA UMBRA (PG)
C.D.S
VIA CAMPO DI MARTE 3 — PERUGIA
GIOCATTOLANDIA
C.SO CAVOUR, 281 — ORVIETO (TR)
MEGABIT CLUB
VIA ROMA, 169 — TERNI
UGLY KID
GALLERIA DEL CORSO, 19 — TERNI
WARE
VIA CAIROLI, 1 — CITTA'DI CASTELLO (PG)

ABRUZZO e MOLISE

COMPUTER MARKET
VIA TRIESTE 79/81 — PESCARA
ECOM SYSTEM
VIA ALBINO, 11/13 — CAMPOBASSO
FERRI ELETTRODOMESTICI
VIA TIBURTINA VALERIA, 57 — PESCARA
VIA EMILIA, 10 — PESCARA
VIA NAZIONALE ADRIATICA, 85 — FRANCAVILLA AL MARE (CH)
SS. 17, 36 — L'AQUILA
C/O CENTRO COMMERCIALE "FIORDALISO" VIA CURIEL, 25 — ROZZANO (AQ)
GIOCART DI ANTONIO RUSSO
VIA MARIO BIANCO, 6/8 — LANCIANO (CH)
MEGA-COMPUTER
VIA NAZIONALE ADRIATICA, 76 — PESCARA
NEGOZI ELDO
VEDI PAGINE GIALLE VOCE ELETTRODOMESTICI
TECNO-MEDIA
VIA M. DELFICO, 32 — TERAMO
VIDEOCOMP
VIA TRIESTE, 18 — AVEZZANO (AQ)

MARCHE

BERDINI
VIA S.PELLICO — CIVITANOVA MARCHE (MC)
BIG TOYS
VIA VALENTI, 2 c/o CENTRO MIRUM — ANCONA
COMPUTER POINT
VIA ERASMO MARI, 53 — ASCOLI PICENO
GAME POINT
VIA XXIV MAGGIO, 64/1 — PESARO
GIOCATRE
VIA MARSALA, 10 — ANCONA
JACKPOT
VIA N. SAURO, 11/B — JESI (AN)
NEGOZI ELDO
VEDI PAGINE GIALLE VOCE ELETTRODOMESTICI
PELLEGRINI
S.S. 16 ZONA BARACCOLA — ANCONA
CENTRO COMM. LE "IL MOLINO" VIA ABBAGNANO — SENIGALLIA (AN)
CENTRO COMM. LE "METAURO" VIA EINAUDI, 30 — BELLOCCHI DI FANO (PS)
VIDEO GAMES CENTER
VIA B.BUOZZI, 16 — P.TO S.GIORGIO (AP)

SARDEGNA

COMPUTER SHOP
VIA ORISTANO, 12 — CAGLIARI
VIDEO GAMES
VIA DEI MILLE, 17 — SASSARI

LAZIO

BONFANTINI
VIA TUSCOLANA, 1006 — ROMA
CHIOCCIA LEONILDE
V.LE G.MARCONI, 277 — ROMA
ELETTROVIMAR
VIA LAGO DEI TARTARI, 63 — GUIDONIA (RM)
FANTASY VIDEO
VIA ELIO VITTORINI, 91/93 — ROMA
FILMANIA 4
VIA DONATELLO, 37/A-B-C — ROMA
GAME POINT
VIA DEL CLEMENTINO, 95 — ROMA
GI.GI. WATCH
VIALE IPPOCRATE, 25 — ROMA
GIOCO FOLLIA
VIA PARMA, 5 — ROMA
GRUPPO HOLLYWOOD VIDEOTECHE
VIA LAURENTINA, 775 — ROMA
HABITAT ZANGRILLI
S.S. 155 N.113 — FROSINONE
L'ARCOBALENO
VIA CASSIA 6/C — ROMA
M ELECTRONICS
c/o CENTRO COMM.LE "I GRANAI" — ROMA
NEGOZI ELDO
VEDI PAGINE GIALLE VOCE ELETTRODOMESTICI
ODIS
P.ZZA DI PONTE LUNGO, 31 — ROMA
P.C.C. COMPUTER HOUSE
VIA CASILINA, 283/D — ROMA
PERGIOCO
VIA DEGLI SCIPIONI, 109 — ROMA
PLANET GAME
VIA DI MONTEVERDE, 120 — ROMA
PLAYGROUND
VIA GREGORIO VII, 162/A-B — ROMA
POWER GAME
VIA DEI LAURI, 129 — APRILIA (LT)
PUNTO DUE VIDEOGAMES
VIA TRIONFALE, 14073 — ROMA
R.C.E.
PIAZZA DEI GERANI, 40 — ROMA
SOCIETÀ ARMA
V.LE TRASTEVERE, 233/B/C — ROMA
SPAZIO IN
VIA ROMA, 39 — POMEZIA (RM)
TECNO SYSTEM
VIA LAVAGNA, 76 — FORMIA (LT)
THE NEXT LEVEL
VIA GADAMES, 20/B — ROMA
TONTINI CESARE
VIA GRAMSCI, 36 — ANZIO (RM)
TOYLANDIA
VIA TYCHY, 33 — CASSINO (FR)

CAMPANIA

CAPRI GRAPHIC
VIA LISTRIERI, 17 — CAPRI (NA)
COMPUTERLANDIA
VIA CONSALVO CARELLI, 35 — NAPOLI
ELETTRONICA SAVARESE
VIA VIRGILIO, 76 — CASTELLAMMARE DI STABBIA (NA)
GIOCAMONDO
VIA MADDALENA, 26 — NAPOLI
VIA DUOMO 290/G — NAPOLI
VIA S. COSMO FUORI PORTANOLANA, 44 — NAPOLI
GIOCATTOLI LANZETTA
VIA CARDUCCI, 45 — AVELLINO
I D C
VIALE AUGUSTO, 138 — NAPOLI
INFORMATICA ESSE
VIA LIBERTÀ, 258 — PORTICI (NA)
MFC QUAGLIA
VEDI PAGINE GIALLE VOCE ELETTRODOMESTICI
MIGLIARDINI UMBERTO
VIA SANT'ANNA DEI LOMBARDI — NAPOLI
MULTIMEDIA
VIA GUARINI, 23 — AVELLINO
VIA TORRETTA, 19 — BENEVENTO
NEW COMPUTER MARKET
C.SO GARIBALDI, 65 — SALERNO
NEW MEDIA
VIA DE GASPERI 42/44 — CASERTA
SAGMAR
VIA S. LUCIA, 132/134 — NAPOLI
C/O EUROMERCATO — CASORIA (NA)
SEGANINTENDOMANIA
VIA CRISPI, 18 — NAPOLI
VIA MERLIANI, 112/BIS — NAPOLI
TECNOSHOP
VIA ROMA, 5/7 — SAN SEBASTIANO AL VESUVIO (NA)
THE LYON GAMES
VIA G. CARDUCCI, 119 — CASORIA (NA)
TRONY CAMPANIA
VIA P. NENNI, 54 — MUGNANO (NA)
VESPOLI GIOCATTOLI
VIA EPONEO, 206 — NAPOLI

CALABRIA

CONSOLE POINT
VIA GIUSEPPE VERDI (Palazzo Gemelli) — RENDE (CS)
DE LUCA GIOVANNI
VIA PANEBIANCO, 255 — COSENZA
ELIGIO ANNICHIARICO
VIA ROMA, 21 — CASTROVILLARI (CS)
FURCI EXPERT
C.SO VITTORIO EMANUELE, 98/106 — LOCRI (RC)
VIA XX SETTEMBRE, 137 — LAMEZIA TERME (CZ)
MEDIALAND
C.SO VITTORIO EMANUELE III, 29 — REGGIO CALABRIA
PRINCI MARIA
C. DA PARCHERIA — RIZZICONI (RC)
CATANZARO LIDO (CZ)
STARGAMES
VIA VENETO, 7 (Museo) — REGGIO CALABRIA
VIA SBARRE CENTRALI, 210 — REGGIO CALABRIA
TELERADIO PRODOTTI
LARGO OSPEDALE — CROTONE

SICILIA

ABACUS
V.LE DELLE MAGNOLIE, 19 — PALERMO
ALIMAX
VIA A. MORO, 41 — MISTERBIANCO (CT)
BRUNO D. & FIGLI
VIA L. RIZZO, 32 — CATANIA
CARUSO CENTRO ELETTRONICA
VIA MARSALA, 129 — TRAPANI
CASCINO ANGELO & C.
C.SO UMBERTO E MARGHERITA, 2 — TERMINI IMERESE (PA)
CIAK SI GIRA
VIA BOLOGNA, 219 — VITTORIA (RG)
ELCO
VIA A. MORO, 27/29 — MISTERBIANCO (CT)
FANTASY GIOCATTOLI
VIA LOMBARDIA, 2 — VILLAGGIO MOSE'(AG)
GAME POINT
VIA T. LA ROSA, 38 — MILAZZO (MS)
HOME COMPUTER
V.LE DELLE ALPI 50/E — PALERMO
MAX LIVING
VIA REG. SICILIANA, 1920 — PALERMO
PAPINO
VIA CIRCONVALLAZIONE, 402 — PATERNÒ (CT)
PEDONE
VIA UGO LA MALFA, 81 — PALERMO
PRISMA COMPUTERS
VIA CANFORA 122/124 — CATANIA
RANDAZZO
VIA RUGGERO SETTIMO, 55 — PALERMO
SPORT SHOP
VIA XXX GENNAIO, 50 — TRAPANI
TOM & JERRY
VIA G. MARCONI, 2 — SCICLI (RG)
TOYLANDIA
PIAZZA DEL POPOLO, 35 — MARSALA (TP)

PUGLIA

A.C.
VIA GIOVINAZZI, 68 — TARANTO
BIT
VIA 95° REGGIMENTO DI FANTERIA, 87 — LECCE
DI MATTEO ELETTRONICA
VIA C. PISACANE, 11 — BARLETTA (BA)
ELETTRO JOLLY
VIA ZARA, 73 — TARANTO
LEVANTE COMPUTER
VIA DE GIOSA, 73 — BARI
PROGETTI INFORMATICA
VIALE MAGNA GRECIA, 108/B — TARANTO
RANIERI
VIA SPARANO, 97 — BARI
REGNO DEI BIMBI
VIALE EINAUDI, 17 — BARI
SASVA
VIA APPIA, 169 — BRINDISI
SUPERCONSOLE MANIA
VIA CRISPI, 72/A — TARANTO
VIDEOSUONO
VIA COSIMO DE' GIORGI, 3/5 — LECCE
WILLIAM'S COMPUTER
VIALE DELL'UNITÀ D'ITALIA, 71 — BARI

REPUBBLICA S. MARINO

ELECTRONICS S.A.
VIA 5 FEBBRAIO — FIORINA (REP. S.MARINO)

L'APPOSTA

Gioite o scioperanti dell'encefalo che leggete questa rivista! Dopo il breik taim estivo - che è inesistente se non per quei dieci giorni in cui in genere si concentra tutta l'incommensurabile carica afosa che mai alcuna linea di mercurio riuscirà a quantizzare - Game Power torna con voi alla faccia di chi lo dava per affondato nella melma adriatica sul canotto della redasiùn. Lo scotto da pagare è che non essendo colata a picco la nave, non è colato a picco manco il capitano, e quindi si prospettano altri undici mesi di riverenze e signorsì ai guappi che detengono il potere. Noi saremmo anche pronti, ma ho il dovere morale di dirvi che stiamo montando il turbocompressore su Gerardo, il mulo ufficiale della redazione, allo scopo di defilarci non appena le Grandi Capocce si abbioccano.

Apecar

L'APPOSTA
di GAME POWER
via Aosta,2
20155 Milano Pianeta Terra
E-Mail: APECAR@BBS.Infosquare.IT

THESE BOYS ARE MADE FOR WORKIN'

Ave a te o catalitica motocarrozzetta ...sto digitando sui tasti del mio Piccì con le manine sante in una torrida mattina perché un dubbio mi attanaglia...Tutto cominciò quando acquistai il più bel gioco che abbia mai visto: *Resident Evil*, stupendo, poi l'oblio fino a quindici giorni fa quando la Playstation nella mia cameretta è stata raggiunta da un bel Saturn con *Sega Rally*, *Virtua Fighter 2* e *Astal*. Mi sono bastati 3 giorni per finire i suddetti tre titoli e finalmente ieri le mie zampe hanno agguantato un altro capolavoro: *Motor Toon Grand Prix 2*, il più grande spettacolo visivo a cui abbia mai assistito, valanghe di bonus che fanno malus, sottogiochi vari (chi ha sgamato Motor "Tank" Grand Prix sa di cosa parlo) e chissà quant'altra roba segreta. Una volta spenta la console dopo 5 ore di gioco filato mi sono reso conto che in tre mesi sono usciti una cinquantina di titoli e tra tutti solo 2 si sono dimostrati grandiosi... due su cinquanta... certamente ho fatto un esempio portato al paradosso ma il discorso è semplice: il Nintendo 64 promette solo capolavori, ma fino ad ora le promesse della Nintendo nei riguardi del nuovo cembolo a 64 bit si sono dimostrate balle belle e buone. Deduco che ci troveremo a pagare dei giochi circa 300000, nei primi tempi ne avremo pochi e dovremo prendere quel che passa il convento, capolavori o meno che siano. Meditiamo insieme su questi fatti perchè il mondo va a rotoli e la carta igienica ci invade... buon Natale!

Tubolosamente vistro, Marco Cisana

Un mio caro, prezioso e lievemente sclerato amico, tale Gabriele, davanti a una lettera come la tua non potrebbe che esclamare una frase da lui molto amata. Per la precisione la frase sarebbe "ma andate a lavorà", dove il "voi" è decisamente generico e l'intonazione quasi solenne non è mediata dai calcoli dell'Istat sulla disoccupazione giovanile. Sittanta grazia esortativa viene dalla constatazione che, in effetti, facendo qualche altra cosa oltre a giocare con le console, non si finirebbero tutti i giochi in cinque ore. A parte qualche mega-esperienza che capita una volta ogni morte di Papa (dico cose tipo* Super Mario 64, Virtua Fighter 2*), non vale veramente la pena di stare tanto tempo davanti a uno schermo. Capisco la passione,

capisco la nottata una tantum, ma davvero non vale la pena. Pena che poi in sostanza è puramente pecuniaria: quando cacci fuori 300 bernoccoli per una cartuccia o anche 100 per un CD l'ultima cosa che uno dovrebbe volere è dover spendere cifre simili il giorno dopo. Spesso capita che la colpa non sia dello smanettone selvatico ma delle software house stesse che progettano appositamente i giochi in modo che finirli non debba essere un problema per nessuno. Il fatto è che l'asse si è spostato: i videogiochi non vengono più giocati per essere appunto giocati, ma esclusivamente per essere "finiti". L'inclusione di mosse, personaggi o livelli segreti conferma il sospetto. Niente di grave ma occhio alla spirale onnivora (che comunque preferisce inghiottire moneta sonante). In più, la proporzione 2 a 50 è abbastanza standard, si ritrova in ogni altro mercato di questo tipo. Ogni giorno escono circa 100 dischi e 150 libri, e su questi ce ne saranno quattro/cinque veramente buoni. Quello dei videogiochi è, a tutti gli effetti, un mercato gestito dalle multinazionali come centinaia di altri e i parametri qualitativi si adeguano, così come dovrebbero fare gli acquirenti del prodotto. Soprattutto, basta tenere presente che se i giochi per il "cembolo" costano 300 cucuzze e sono brutti, nessuno vi vieta di NON COMPRARLI, sempre in virtù del fatto che potresti anche trovare delle altre cose da fare, che ne so, andare in bicicletta, dare i voti ad alta voce alle parti anatomiche di quelle che vedi passare, vestirti da Batman per andare in chiesa, dare fuoco ai libri di Bevilacqua e ai dischi di Scialpi, ci sono milioni di esempi. Generalmente sono interessi un po' più rischiosi di una partita all'ultimo platform, ma per lo meno siete voi a prendere in giro gli altri e non il contrario, con l'aggravante che il cartellino col prezzo quasi mai è uno scherzo del negoziante birbaccione e giocherellone.

ANGELO PICCI

Un certo Battista (simpatico però) ci manda a morire accisi tramite una lettera voodoo piena di disegni e figure strane, tutto perché a Foligno si vendono poche Playstation e molti Saturn. Bah.

DI SAN LAZZARO E SANTA MARIA TERESA (PROTETTRICE DELLA RESA)

Non mi sembra giusto che abbiate omesso dalla lista della spesa di Zia Marisa le uniche due console che, a parer mio non sono ancora morte e defunte, alias Snes e Megadrive. È stata la più grossa stronzata che abbiate mai fatto! È dagli albori di GP che trattate i 16 bit Sega e Nintendo e tutt'ora le due console si difendono in modo egregio dai 32 bit, ormai destinati, sembra, ad essere deposti in cantina da un'imminente erosione da parte di mostri a 64 bit. Ma siete stupidi o cosa? Ho una PS-X comprata da poco nella speranza di provare le stesse emozioni quintuplicate di quando giocavo a *Secret of Mana* o *Flashback* sul SN, e non posso che spezzare una lancia a favore della Pleistescion, visto che riesce a soddisfare appieno le mie esigenze, ma come la met-

tiamo col Super Nes? Io ci gioco ancora, sapete? E molto anche, perché con titoli come *Secret of Mana 2* o *Donkey Kong Country 2* si accendono in me le stesse emozioni di una volta. E come la mettete con quelli che non posseggono macchine a 32 bit,che vi comprano praticamente da quando la rivista aveva ancora il succhiotto in bocca (Albini ogni tanto lo recupera, NdR)? Titoli per Md e Snes continuano a uscire tranquillamente nella speranza di vivere quell'altro po' di tempo che gli rimane e i possessori di 16 bit non sapranno più che pesci prendere visto che anche la loro rivista preferita li ha abbandonati. No ragazzi, così non si fa. So che a poco potrà servire questa critica ma come assiduo lettore e vostro fedele fan mi sento in dovere di muovervi tutto quello che non approvo voi facciate, SN e MD non sono ancora sottoterra dove ingiustamente sono stati messi da non poche persone.

Ivan Palomba

nostrano, così come i paesi meno abbienti vedono adesso i primi C64. Da parte nostra, quando vedremo un buon gioco per i 16 bit lo recensiremo. Tetris Attack verrà recensito, Donkey Kong Country 3 anche, il Sonic isometrico pure. Solo, non aspettatevi San Lazzaro.

ALCOOL, SESSO E PASTORIZIA

Caro Apecar,
vengo subito al punto. Ti scrivo per discutere la risposta alla lettera di Roberto Pulito 75. Come ti ricorderai in quella lettera si discuteva dell'entusiasmo dei videogiocatori e della loro età. Ebbene anche io non gioco più con l'entusiasmo di una volta. Adesso compro giochi per la mia PS-X solo per comprarli o mostrarli agli amici. Qualcuno potrebbe pensare che spreco i soldi dei miei genitori (ho 12 anni), ma io i soldi me li lavoro, quindi come mai non ho l'interesse di qualche anno fa? Roberto probabilmente aveva 20 anni ma io, come ho già scritto, ne ho 12. Oltretutto conosco molte persone della mia età che sono come me, nonostante fossero appassionati di videogiochi e non riuscissero a staccarsene. Forse l'età media in cui si diventa realisti si sta abbassando? Noi già ci vergognamo delle cose che facevamo un mese prima, e questo è un peccato, perché bisogna godersela l'età da "bambino". Perfino in sala giochi non mi interessano più i cabinati che mi facevano restare a bocca aperta il giorno prima. Adesso ho finito, ma mi piacerebbe sapere se questa "malattia" è molto più diffusa di quello che penso, o se io e i miei amici siamo degli alienati. Con (poco) rispetto,

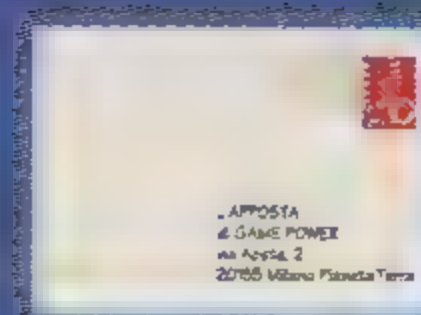
The Alex.

La tua critica, peraltro comprensibile come quella di Giancarlo La Padula in un'altra lettera (non pubblicata: non per altro, ma questa storia della preferenza per la Sony nun se regge più. Se guardate bene in edicola verso metà settembre troverete la rivista ufficiale solo per Playstation curata da Studio Vit, con la stessa imparzialità di sempre nel giudicare i giochi, per quanto - ripeto - sia la rivista UFFICIALE) serve a poco non perché non se ne tiene conto, ma per ragioni che prescindono dalle tue e nostre idee: giochi per i 16 bit che valga la pena recensire ce n'è davvero al massimo uno al mese. Quando non è in giapponese poi devi solo omaggiare il padreterno. Se vai a chiedere a qualsiasi negoziante quanti titoli a 16 bit gli rimangono in magazzino, ti sparerà una cifra almeno tre volte superiore a quella che avrebbe detto un anno fa. L'esempio più eclatante è Super Mario RPG, un titolo che avrebbe dovuto esercitare un enorme richiamo come Yoshi's Island (credeteci o meno, non ha venduto più di quanto vendeva un banale picchiaduro ai tempi d'oro, forse anche a causa della difficolta, o impossibilità di giocarlo, parlo della versione in inglese, se non con una console americana). La notizia è più o meno ufficiale, Super Mario RPG è stato tradotto in inglese solo ed esclusivamente per le pressioni esercitate dalla stampa europea, neanche quella americana. Però se qui da noi i 16 bit hanno ancora qualche partita da giocare, lo devono solo alla conformazione atipica del mercato, non improntata sull'ultraliberismo come in U$A: qui da noi la tecnologia vecchia vende meglio quando va sottoprezzo, l'Europa non è mai stato un continente di "innovatori" (vi siete mai chiesti perché le nuove macchine vengano lanciate prima ai lati del mondo e solo un anno dopo da noi?) e non è un mistero che i 16 bit prodotti vadano per l'80% destinati al mercato

Ezio Morreale è un tirchiaccio sparagnaccio mostruoso che per tutta la lettera si lamenta del costo di carta, inchiostro e francobolli. Invitaci tutti a cena a casa tua con tre giorni di preavviso, così abbiamo il tempo di digiunare.

L'organo stimolato oltremisura diventa insensibile. Questo è un concetto che a 12 anni potrà apparirti ancora abbastanza oscuro, ma tempo un altro paio e tutto ti si svelerà come per incantesimo. È normale perdere attrazione per i giochi quando tutto quello che vedi intorno soddisfa pienamente i tuoi sensi e, anzi, è ridondante di contenuti fino al punto di far traboccare il vaso dell'assimilabile. Se vedi Virtua Fighter 3 in sala giochi, difficilmente riuscirai più a stupirti per un picchiabove a poligoni. Se ti spari l'ultimo (bellissimo) disco degli Arivo in cuffia a palla, difficilmente potrai cogliere la bellezza del fruscio di un treno che deraglia. Più cazzotti prendi e meno dolore senti, oddio, dipende se non ti menano sempre nello stesso punto. Non è una questione di "realismo" perché quello non si acquista crescendo anagraficamente, generalmente lo si acquista crescendo economicamente. Per questo preciso motivo noi di Game Pecora siamo ancora dei bamboccioni con gli occhioni color del cielo. Le bombe brillano vicino e lontano ma quando ne hai sentite parecchie o capisci cosa sono o soccombi. La via d'uscita sta nel ricercare proiezioni della propria personale identità in tutti, anche nei giochi. Ti piaceranno due giochi invece di venti, ma è questo quello che tu chiami "realismo" e che in realtà è soltanto coscienza di sé stessi. Constato in questo preciso istante che questa risposta se ben declamata potrebbe stordire un rinoceronte e quindi chiudo rammentando che lo stimato ns. caporedattore Giorgio "Random" Baratto scrisse un articolo intitolato "bambini per sempre" tanto tempo fa proclamando la sua inadeguatezza al processo di crescita, ma voci maligne sussurrano che si fosse ispirato alle sconsolanti misure del pistolino in dotazione.

ARTIGIANO REGGIANO

"Positovo invece, sil fronte dei Giochi di Ruolo, la ventiilata versione..."...Uhmm... complimenti vivissimi! Questa riga, degna di un

madrelingua slavo, appare su Game Power #52. Tre errori in due righe, non c'è male!! In realtà l'ortografia è solo una forma... ciò che conta è il contenuto... è chiaro. E poi sappiamo che usate questi trabocchetti per tener viva l'attenzione di noi lettori, non è così?!? Senti, caro Apecar, non ti scrivo certo per fare polemica o per suggerirvi di munire la reda di un 'correttore di bozze' (ne esistono anche di elettronici, sapete?!?), bensì per un motivo più serio: ho letto con sommo entusiasmo, sul suddetto numero di GP, dell'esistenza di un economico kit di programmazione per PlayStation. Sono davvero esaltato da questa novità, in quanto sono anni (aaaanni...) che sogno di programmare videogiochi: già lo facevo sul preistorico ZX Spectrum e sui sempreverdi PC, ma su una console vera e propria deve essere tutta un'altra storia, per non parlare dell'enorme opportunità professionale che ci viene offerta!! Purtoppo, però, per quanto economico, non è che 2 testoni siano proprio alla portata di tutti... insomma, rendo?! Allora vorrei ultra-gentilmente chiederti, oltre che ulteriori informazioni a riguardo, di pubblicare un annuncio di questo tipo:
Cerco gente interessata alla realizzazione di videogiochi per PlayStation (quindi mi rivolgo a programmatori ma anche a grafici, musicisti e a tutti in genere!!), per avventurarsi insieme in questa incredibile esperienza!!

Alfredo - tel. 0398/2213165
e-mail: Alfredo.Terzi@ntc.nokia.com

Ti ringrazio in anticipo e spero di ricevere un'ampia adesione. Ciao, ciao, bella trofiazza!!

Un Anonimo ha pensato bene di farci aggregare a una delle tante catene di Sant'Antonio. Albini una volta ha spedito sette copie della lettera e il risultato è sotto gli occhi di tutti.

ne PAL identificate da un particolare "numero di matrice" consentirebbero, mediante un semplice accorgimento meccanico (intervenendo sulla chiusura del compartimento CD), di poter far "girare" CD di altri formati, senza l'utilizzo del chip "adattatore". È vero?
E se sì, come posso fare a individuare le PlayStation, ove tale "trucco" meccanico è possibile ?
Salutissimi !

Riccardo Percuoco

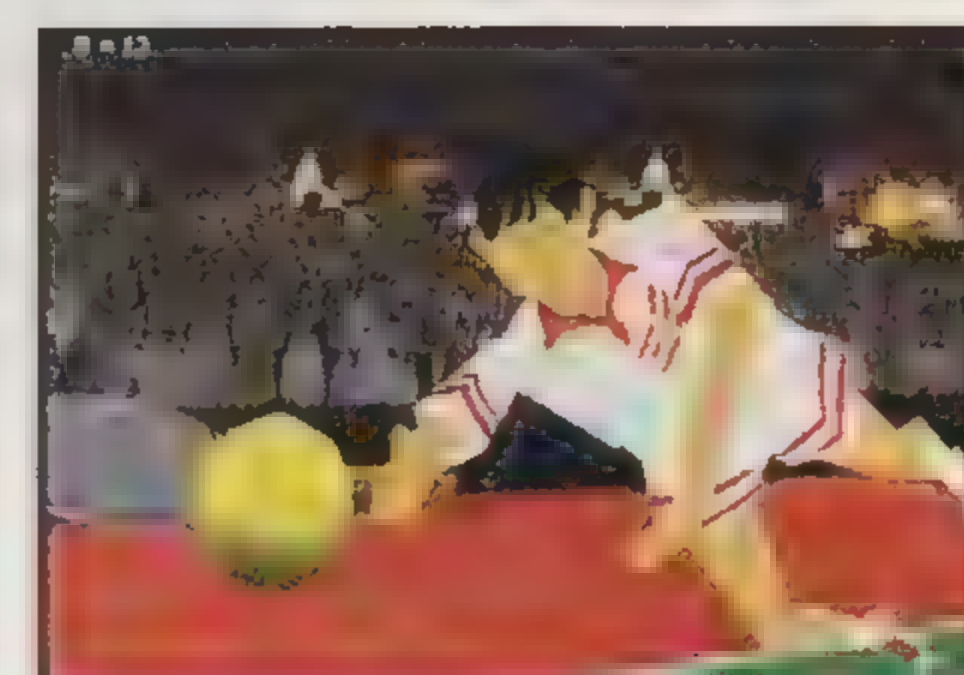
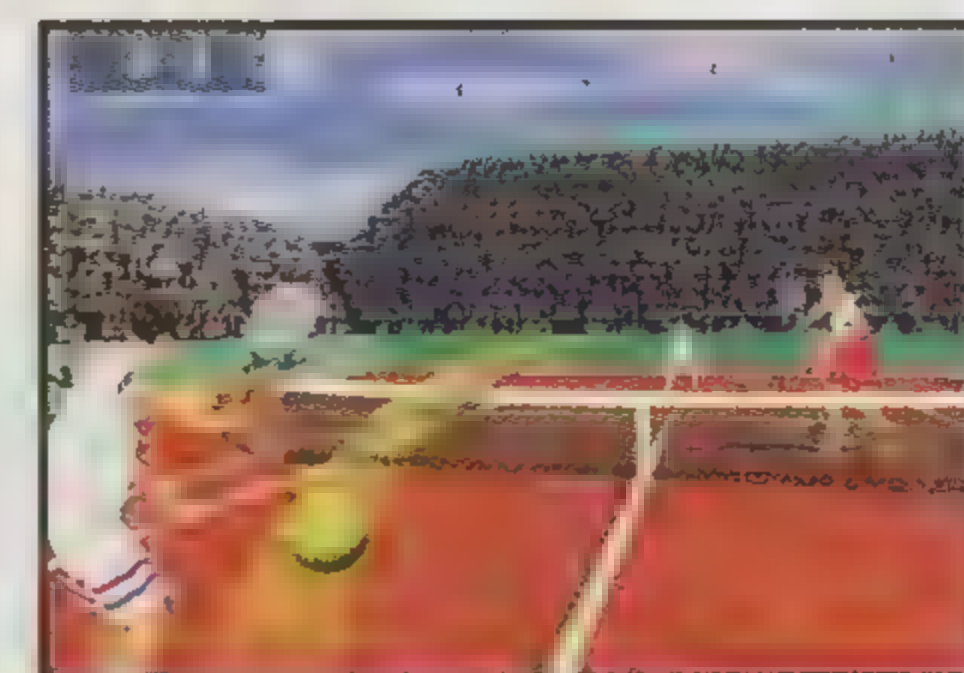
Da quello che so io le Playstation "universali" funzionano in genere piuttosto bene ma bisogna avere molto gluteo quando si compra la macchina. Le operazione di modifica, soprattutto quelle fatte dai soliti improvvisati, possono anche sconvolgere tutto il funzionamento dell'elettronica.
Ad esempio, ho saputo di gente che ha trovato sulla piastra madre un solo dissipatore di calore invece dei tre previsti, che in termini effettivi significa console impazzita dopo circa un'oretta di gioco. L'ideale sarebbe poter aprire la console al momento dell'acquisto, ma è un consiglio stupido in quanto 1) dovreste essere dei periti elettronici e conoscere tutta la circuiteria della PS-X e 2) nessuno vi farà mai aprire una console che non avete pagato.
D'altro canto il trucco del coperchio funziona bene ma adesso che lo sanno fare porci e cani alla Sony stanno studiando un sistema per fregare i fregatori. Questa cosa potrebbe far venire fuori una battaglia divertente, ma già intravedo il giorno in cui usciranno CD incompatibili con qualsiasi versione della PS-X e tutti rimarranno spiazzati.

Ecco, appunto, se hai un bel correttore ortografico da mandarci fallo pure, quello nostro è ormai inutilizzabile. È successo questo: il nostro gioviale direttore Rikkardo "El Corpulento" Albini ha inserito nel correttore tutte le parole che riusciva a scrivere sbagliate (una ogni due), con l'ortografia scorretta. In questo modo il correttore non le riconosce più come errate e quindi non le sostituisce. Gli ovvi et meravigliosi effetti di questa audace manovra sono due dico due: primo, Albini non si sente più umilato ogni volta che fa correggere i suoi testi da un bastardissimo word processor. Secondo, la rivista esce con una carriola di refusi ortografici come gadget omaggio. Sarebbe niente, ma la conseguenza più grave è che tutta la redazione è stata costretta ad imparare l'italiano, e chi non ce l'ha fatta è stato dirottato verso l'asilo nido di via Aosta, attaccato alla pensione dei viados. Albini da piccolo ha sempre sbagliato portone ed è per questo che con Dante e Manzoni zoppica ma traduce al volo dal brasiliano.
Inoltre, si dà il caso che il nostro sempre bistrattato caporeda, sia appunto di origine croata, quindi è probabile che sia stato lui a scrivere quelle due poetiche righe.

OMAR, VAI A STRIZZARE I PAPPAGALLINI

Quanto segue saranno più riflessioni che domande.
1) Si parla tanto dei prezzi alti dei giochi, io mi sono fatto un po' di domandine. Perché quando ordino un gioco c'è un negozio che mi fa pagare 8000 lire di spese postali (l'onesto) e perché un altro mi fa pagare 15000 (il ladro), quando io ricevo l'ordinativo e leggo "spese di spedizione Lit 11000 e rotte"? Quel ladro mi frega 3000 lire.
Perchè assicura il pacco postale per 50.000 lire quando me lo fa pagare dalle 70.000 alle 145.000? Bah, misteri dell'Italia Ladra, io sono italianissimo eppure non rubo. Come è possibile che un gioco (*Panzer Dragoon 2*) costi ora 99.000 quando la stessa ditta lo annunciava sulla vostra-nostra rivista esattamente 30 giorni prima a 139.000 lire? Non tanto per il fatto del normale calo del prezzo (un gioco non bello, eccedenze di magazzino et similia), ma effettivamente quanto tempo ha il negoziante dall'uscita della rivista per mandarvi la pubblicità da pubblicare sul numero successivo? Queste sono le domande a cui mi piacerebbe avere risposta. Secondo me il povero negoziante (povero?) guadagna la bellezza di 40.000 lire a gioco. Grazie Tiziano e non fare troppi viaggi alla Sony Italia perché sennò ho paura che tra poco girerai in Ferrari. A buon intenditor poche parole... Auguri e continuate così. Ciao

Roberto Bondiga, Cerrina (AL)

Va bene, va bene, bisogna saper incassare, ma io porca miseria pubblicherei gli estratti conto di tutta la redazione. Pensa che la Sony non mi ha neanche lasciato tenere la Playstation che ho usato per recensire dei giochi per alcuni giornali. Hanno rivoluto indietro una macchina che a loro costa qualcosa tipo ventimila lire (e che voi pagate quattrocento e passa, lo so, è la vita) e che io in definitiva ho usato per fare

C'E' UN POSTO BIANCO E UN POSTO NERO DENTRO DI TE

Caro Tiziano,
sono in procinto di acquistare una PlayStation Sony e mi interessa far luce su due punti. Data l'incompatibilità tra i formati CD giapponese-americano-europeo, l'utilizzo del chip "adattatore" potrebbe, a lungo andare, danneggiare la macchina? Poi, corre voce che alcune macchi-

HALIFAX

pubblicità ai loro giochi. Tutto quello che mi hanno lasciato è una copia (senza scatola, che è la cosa che mi piace di più) di Ridge Racer, all'anima della Ferrari, e l'unica cosa che ha trattenuto un rigurgito del mio orgoglio di giornalista prezzolato e avido di campioni-omaggio-stampa è stato il biondo crine di Elisabetta, PR d'assalto della Sony. Se voi aveste visto Elisabetta, avreste capito al volo il perchè di tutta l'attenzione dedicata alla PlayStation sulle riviste nazionali, ve lo assicuro, e i possessori di Saturn non ci avrebbero spellato le belotas con il pistolotto obbligatorio.

FRANCESCO DI PIERRO

MI DIRAI DI SÌ O MI DIRAI DI NO

La mia insonnia si è rivelata un buon metodo per scoprire dove sono stati rinchiusi programmi cone Star Trekky TNG (2 di notte Italia 1) o anche il maestoso "Sposato con figli" (3 di notte Italia 1), ma più che altro ho finalmente apprezzato a fondo *Winning Eleven*, che secondo il mio modestissimo parere è stato sottovalutato. Negli ultimi tempi molti giochi sono stati trattati male solo perchè non presentavano aspetti grafici degni di un *Ridge Racer Revolution* o di *Virtua Faiter Tu*, ma io, garrulo come un maialino in cerca del suo zampone, penso che molte cose andrebbero riviste: insomma i videogiochi mi fanno quasi sempre divertire, quasi tutti anche se non sono il massimo, è per questo che ogni tanto invidio le persone che entrando in un negozio chiedono con fare spaesato un gioco di football, anzichè una simulazione al commesso che spesso gli indica anche qualcosa di indecente, ma sono sicuro che esse, non seguendo probabilmente il mercato videoludico con particolare dovizia (e devozione), e perciò liberi dai commenti dei recensori-assassini si divertiranno uguale. Rimane un problema, se le recensioni davvero fossero meno severe perchè tanto bene o male ci si diverte, andrebbero abbassati i prezzi, ca**o non ci avevo pensato... Vabbè allora lascio tutto il discorso ai gatti del vico miracoli qua sotto che se lo spolperanno come pescione al dolce chiarore della luna (immagine degli aristogatti di Uolt Disnei). Senti me Tiziano, dovreste veramente inaugurare una piccola rubrica sul mondo delle riviste di videogiochi nel paese dello zio Sam, che probabilmente ogni tanto guarda giù, vede ciò che succede e si rigira nella tomba sempre con il suo ditino in giro, compiendo evoluzioni che neanche la Carrà dei migliori chirurghi estetici ha saputo offrire al poliedrico pubblico Nostrano o Spagnolo. D'altronde è nel paese degli hamburger che si sforna Electronic Gaming Monthly, mitica e plurifunzionale rivista che riesce a far preview di 50 giochi e recensioni di 20 (no senza scherzare, che tanto per far quello ci rimane la mia prof di mate quando spiega), quella sì è una rivista! Solo x farti sapere come la penso sul popolo che ha creato i Simpson (anzi credo che Matt Groening, disegnatore del suddetto fabolous cartoon, non sia americano, ma di una qualche sconosciuta nazione).

Zippi si compiace della sincerità di Gheim Pitocco e si infrange sconsolato contro il piatto panorama della concorrenza. Sappiamo, sappiamo, sappiamo già tutto, ma c'è chi dice di no.

MA

Sondando il folto pubblico lettorante di Game Polipo abbiamo scoperto una cosa discretamente impensabile, ovvero che la percentuale di lettorale, leggi donne, sta aumentando considerevolmente. Sarebbe l'ora di seguire l'esempio dei maggiori quotidianati nazziunali e allegare un supplemento cosiddetto "femminile"? Potrebbe essere l'idea per il salto di qualità lungo abbastanza per raggiungere finalmente il livello delle riviste straniere. Ti dirò una cosa che può sembrare pretenziosa e scontata ma che in realtà viene da qualche annuccio effettivamente passato a leggere e scrivere riviste di videogiochi. Adesso come adesso Game Porcello è probabilmente una delle migliori riviste che c'è in giro a livello mondiale, non per grafica, qualità dei testi o degli articoli o tempestività delle recensioni (anche se generalmente in Italia siamo i primi in tutto, non lo diciamo noi ma anche le software house straniere e i capiredattori di altre riviste), ma per il semplice fatto che tratta il lettore nel modo in cui secondo noi il lettore va trattato. È la meno "provinciale" delle riviste italiane, a livello di sensazione cutanea è la rivista più "vera" di tutte, nel senso che quando vedete un articolo o un Game Over che fa schifo è perchè di meglio o non si poteva o non ci andava di fare. Nessuno chiama "lavoro" fare questa rivista, sebbene gli orari siano massacranti e in effetti molto meno intrippanti di una serata con Maria Teresa (che piace a tutta la redazza, hanno visto una foto). EGM questo non lo fa, è una rivista molto fredda, tipicamente yankee, dove tutti sono esperti nel loro preciso settore e se vanno un'attimo fuori sbarellano paurosamente. Game Popoff per l'andazzo da osteria che ha, almeno in questo momento ricorda le migliori riviste di settore mai viste, dall'estintissima Big K al primo Zzap!64 fino a GamesMaster con una schicchera di Ace ed Edge. In genere non ci facciamo i complimenti da soli, sembra uno auto-spottone, ma la realtà è che sebbene il caporedante sia un ex panzone sudato, a me scrivere per questo giornale piace ancora come il primo giorno, ogni volta che esce il numero nuovo parte una catena di telefonate a base di "ma che ha scritto quell'imbecille", "ma chi diavolo ha impaginato quelle foto" e "sto numero fa veramente schifo". Esiste finalmente un equilibrio tra le cose belle del giornale e quelle brutte, che ci sono e servono anche quelle. Niente "tutti bravi e tutti belli": quello che leggete siamo veramente noi e basta, speriamo non se ne accorgano le neo lettrici sennò le vedremo scappare tutte.

FRANCESCO RIGON

Caro Ape, come si fanno ad ottenere i fantastici contenitori per gli help? Nella versione giapponese del Nintendo 64 verrà inclusa nella confezione qualche cartuccia, videocassetta o altro?

Luca Chiodi

O dovizioso lettorante, per gli help mi sa che c'è da fare qualche magheggio postale con i conti correnti (dovresti ordinare i contenitori e fare un versamento, non so bene in che ordine), mentre per la seconda domanda la risposta è più immediata: nella confezione del N64 verrà incluso, gratis, molto polistirolo da imballaggio.

Esiste solo il tuo E-mail, o nella redazione ce ne sono altri? Quali?

Ken 3/2017

La redazione ha la sua casella E-mail all'indirizzo zeta@bbs.infosquare.it. Se vuoi elargire sugerimenti necessari al miglioramento (secondo te) del giornale ti conviene mandarli ad alkross@bbs.infosquare.it, se invece vuoi solo scassare le pelotas al c-redans devi inviare minimo 8 messaggi a random@bbs.infosquare.it. Pentothal è raggiungibile individualmente all'indirizzo Mrana@inrete.it, quel ciospone di Trust lo becchi a trust@bbs.infosquare.it e poi c'è il direttore che ovviamente è Riccardo.Albini@bbs.infosquare.it. La Home Page di Game Power è in allestimento.

Cara redazione di Game Power, quali giochi mi consigliate di acquistare per Saturn tra *The D* e *Worms*?

Grazie da Andrea Piva

The D è carino da vedere ma non c'è molto da giocare e quello che c'è è troppo facile. Worms al contrario è splendido soprattutto in due, ma non è esattamente un gioco programmato apposta per Saturn, la versione a 32 bit è identica a quella per Amiga 500 (una macchina che tra una fresca e l'altra ha dieci anni). Già che sei lì ringrazia tua sorella per la poesia, un giorno di questi la chiamo.

Caro Tiz, Linea Gotica è troppo bello, comunque per giocare a *Super Mario RPG* versione USA su uno Snes PAL che adattatore devo comprare? Grassie,

Costantino Oliva, Aversa (CE)

Pare che nessun adattatore caschi a fagiulo per l'abbisogna.

Gentilissima redazione, esiste un modulatore che converta il segnale RGB in PAL, per poter collegare l'uscita Scart della PS-X a videoregistratori, videoproiettori, tv sprovvisti di Scart permettendo cii la visualizzazione su questi apparecchi dei giochi in standard NTSC?

Francesco Bronzi

In un negozio di TV e componenti elettronici dovresti trovarlo, ma la qualità del segnale così filtrato sarebbe veramente povera. Sono davvero pochi i VCR e i televisori senza presa Scart, videoproiettori poi neanche a pensarci. Il collegamento diretto tramite Scart è sempre la soluzione migliore.

Vorrei sapere se i giochi del Game Boy saranno compatibili con l'Atlantis, il nuovo portatile Nintendo.

Lo sconosciuto L.E.G.

Pare de sì. L'oracolo di Delfi in genere a domande di questo tipo dà risposte migliori, ma pare de sì.

Ho notato che la traccia sonora n.12 di *Toh Shin Den* non appartiene a nessuno stage. Girano voci che esista un certo ninja segreto, mi sapresti dire se è vero e come fare per selezionarlo o soltanto incontrarlo?

Foglietto Senzanome

Questa cosa del Ninja dovrebbe appartenere al vasto scibile di leggende metropolitane del filone "Mio Cuggino", ma in effetti le voci si fanno insistenti. Sonderemo qualche giapponese e rapporteremo dettagliatamente.

Fatemi una classifica fra *Need For Speed*, *R.R.Revolution*, *Wipeout*

Franz e Joe

No. L'avete già fatta voi.

Che gioco di calcio devo comprare per la ma PS-X euro?

Zippi

Actua Soccer non è male davvero. Striker 95 rimane un buon partito, ma personalmente mi diverto di più con Adidas Power Soccer.

Qual è il motivo secondo voi per cui la Sega ha lasciato perdere il 32X facendo rimanere male alcuni compratori? Con fiducia e stima,

Andrea Muccelli

Il 32X visto col senno di poi, era chiaramente un "red herring", ossia una spece di bluff per colmare il gap di attesa per i veri 32 bit. Comunque era chiaro già dai primi giochi che la Sega non avrebbe fatto molto per supportare la macchina in USA e anzi, le buone vendite si sono probabilmente rivelate una sorpresa. Un altro modo di farsi pubblicità, speculare a quello della Nintendo che annunciava senza mai far uscire.

Caro 4 ruote (una è nel bagagliaio), quando uscirà il coin op di *Killer Instinct 2*? Quali sono le coppie novelle (potresti scrivermi tutte le "fighe" con cui andate)? Ma perchè a provare i giochi alle fiere c'è sempre Trust?

Manuel

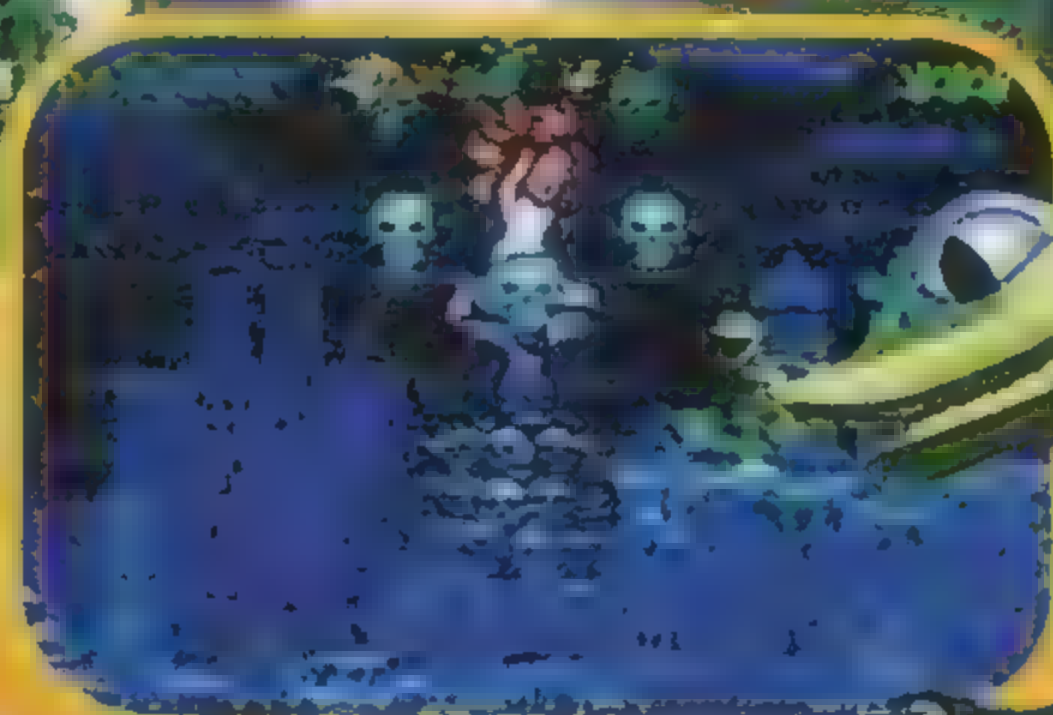
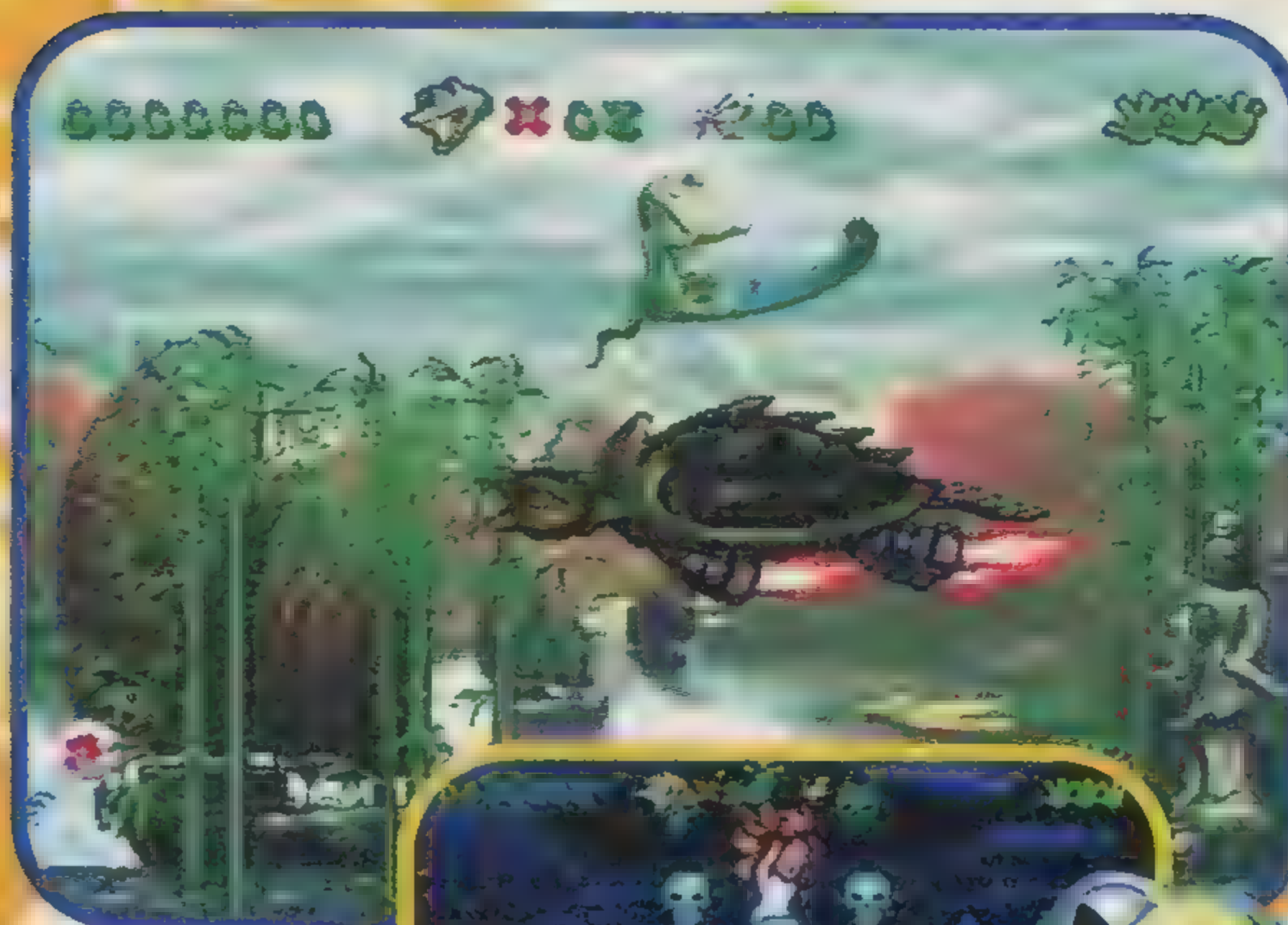
Per il coin op di KI 2 devi aspettare almeno fino a dopo settembre. Per quanto riguarda la seconda domanda posso solo dire che metà della redazza è affrancata dall'obbligo di bacini e fiorellini, mentre soltanto Paolo "Gremo" Verri aspetta che Albini sfrutti quel contatto a Casablanca per provarci a cose fatte.
Trust non ci sarà più per almeno un paio di fiere perchè se la sta spassando da un'altra parte, per la precisone in qualche caserma della nostra ridente penisola.

LA DOMANDA PIÙ ISPIRATA DEL MESE È:

Caro Apemaio,
perchè
viviamo?

[illegible]

GEX - La superstar delle piattaforme. Scappa da una dimensione infestata da film di serie B e show televisivi usando lingua, coda e salti di ogni tipo... E a GEX ricrescono le parti del corpo.

SONY PLAYSTATION + SEGA SATURN

TITAN WARS

Scatena devastante potenza mentre ti avventuri attraverso zone di combattimento in 3D texture mapping.

SONY PLAYSTATION + SEGA SATURN

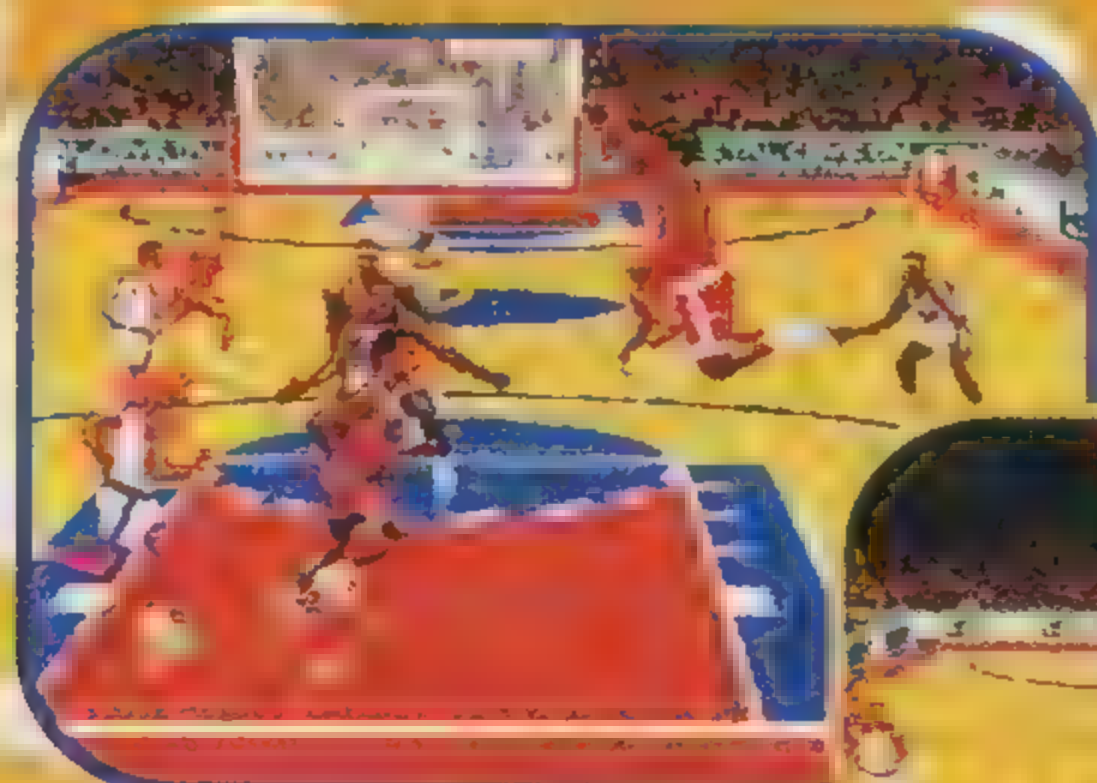
TOTAL ECLIPSE TURBO

Dai il via al simulatore spaziale in 3D texture mapping, con audio di qualità CD e controlli supersensibili.

SONY PLAYSTATION

THE HORDE

Salva abitanti di villaggi medievali dalle creature bestiali e affamate che loro chiamano "THE HORDE".

SEGA SATURN

SLAM N JAM 96

CON MAGIC JOHNSON

Il gioco del basket così non si è mai visto.

SONY PLAYSTATION + SEGA SATURN

OFF WORLD INTERCEPTOR EXTREME

Brutali 4x4 su insidiosissime superfici aliene, e un arsenale micidiale a tua disposizione per una competizione devastante.

SONY PLAYSTATION

Zitto e Gioca.

PERGIOCO®

PlayStation

giochi

PlayStation

ACCESSORI

SATURN 499.000 LIRE E TUTTI I GIOCHI & ACCESSORI

NINTENDO 64 GIAPPONESE ADATTATO PAL + SUPER MARIO 64 999.000 LIRE

MegaDrive

giochi

vendita telefonica per tutta Italia

Telefonate 02 / 29524256

Consegne rapide a mezzo corriere

Super Nintendo

giochi

Tutti i marchi sono dei legittimi proprietari. I PREZZI sono comprensivi di IVA e POSSONO VARIARE.

PERGIOCO

MILANO via SAN PROSPERO 1

MILANO via ALDROVANDI

ROMA via Degli SCIPIONI 109/111

(CH) LUGANO Q.re MAGHETTI 20

MONZA (MI) via CAIROLI 5

Pag.16

SONY

Sony & Sega
RIVOLUZIONE!
Negli Stati Uniti, in vista dell'arrivo del N64, le società della rivoluzione a 32 bit, cambiano politica

SQUARESOFT

Dal Giappone...
GIOCHI ALLA²
La Square Soft annuncia i progetti che renderanno il futuro dei possessori PlayStation più roseo

Pag.18

TRE NUOVI PERSONAGGI SI AFFACIANO SUL MERCATO VIDEOLUDICO

CON QUELLA FACCIA UN PO' COSÌ...

È successo per ogni console che si rispetti lanciata sul mercato. Anche quando il termine console veniva associato esclusivamente al banco dei comandi degli astronauti. Saturn, PlayStation e Nintendo 64, hanno il loro personaggio. La loro mascotte. L'immagine che riesce, immediatamente, a fare in modo che la si colleghi all'hardware a cui è, normalmente, associata.
Molti di voi avranno capito che stiamo parlando di Nights, Crash Bandicoot e, il solito, immancabile, Mario.
Non è nostra intenzione analizzare quali, tra i personaggi, sopracitati, quale sarà quello che godrà del maggiore successo di pubblico, anche se una sorta di classifica potrebbe già essere stilata, piuttosto, vorremmo capire se una rappresentazione grafica, o la simpatia di un personaggio, al posto dell'antipatia di un altro, siano in grado di decretare la diffusione di una console, al posto di un'altra.
È in dubbio che, se è ancora vero che l'industria dei videogiochi, come viene comunemente definito l'ambiente in cui spendiamo la maggior parte delle nostre risorse, economiche ed emotive, sia prettamente legata a un pubblico principalmente adolescenziale, se non ancor più giovane, è probabile che la "graziosità" di un personaggio, piuttosto che il mondo, o il modo, in cui si dipanano le sue avventure, diventino uno dei punti di forza, per indurre gli eventuali compratori a scegliere una macchina piuttosto che un'altra.
Comunque, la tendenza delle grandi multinazionali di questo ambinte, sembrerebbe confermarlo.
S'era partiti dall'esclusività dei titoli (vuoi *Viruta Fighter*? Saturn; Vuoi *Ridge Racer*? PlayStation; ne abbiamo già parlato, n'est pas?), ora, come logica conseguenza, si tenta di convertire al proprio credo coloro i quali preferiscono dire agli amici, "Io gioco a Super Mario, e tu no!". Probabilmente, le grandi società produttrici di videogiochi non si sono ancora rese conto, anche se la cosa non può, e non deve, essere generalizzata, che ormai gli utenti delle loro macchine non è più rappresntato da un pubblico che si trovava costretto a scegliere tra una ristretta cerchia di pezzi hardware. Può anche darsi che Crash Bandicoot possa sembrare più simpatico di Nights, e che Nigths possa rivelarsi più creativo del caro vecchio Super Mario, ma ancora una volta, sarà il divertimento che i vari giochi saranno in grado di dare ai giocatori, a determinare il vincitore tra questi ultimi, in termini temporali, antagonisti. Il nostro consiglio è quello di non lasciarsi influenzare dalle proprie scelte arbitrarie, bensì di dare uno smacco a Sony, Sega e Nintendo, e optare per il proprio divertimento, che può può nascere solo dal proprio gusto personale. "È meglio *Crash Bandicoot* o *Nights*?"; "Però *Nights* non è in treddì come *Mario*, vero?", ma siete sicuri che siano queste le cose che più v'interessano, non è meglio divertirsi e basta, fregandosene dei poligoni, dell'anti-aliasing e del clipping?
Cerchiamo, almeno questa volta, se non altro ora, che siamo, o possiamo ritenerci, dei viedeogiocatori adulti, o quanto meno cresciuti, di scegliere con la nostra testa.
Non sarebbe ora?

• Random

LA CODEMASTERS CONTINUA NELLA POLITICA DELLE MICROMACHINES

Dopo aver stupito il mondo videoludico con titoli del calibro di *Micromachines* e *Micromachines 2*, la Codemasters insiste sullo spirito lillipuziano, che caratterizza i modellini riconosciuti dal prefisso Micro, lanciando sul mercato *Military Micromachines*, per Megadrive. Il gioco si sviluppa in modo piuttosto anomalo, proponendo un conflitto tra i classici buoni e i canonici cattivi, come sempre in dimensioni ridotte. Si sa, una licenza del genere va sfruttata fino in fondo, e anche se i 16 bit sono ormai, come abbiamo già avuto modo di ripetere più volte, agli sgoccioli, può anche darsi che un titolo di questo tipo sia in grado di divertire i molti possessori del Megadrive, ancora esistenti sul mercato europeo, chi può dirlo?

Notizie dal MONDO

IL DIVORZIO DELL'ANNO

KALINSKE LASCIA LA SEGA OF AMERICA

La riorganizzazione del reparto manageriale ha fatto una vittima eccellente

In seguito alla rivoluzione attuata nel reparto manageriale della Sega of America, Tom Kalinske, direttore generale, ha deciso di lasciare il suo posto. Anche se, da più parti, si dice che gli sia stato chiesto gentilmente di farlo. Pare che Kalinske abbia intenzione di andare in una società chiamata Educational Systems, mentre il vuoto da lui lasciato all'interno della Sega verrà colmato da qualcuno già all'interno della stessa società.
Kalinske era alla guida della Sega of America fin dagli inizi, ed era riuscito a contrastare in maniera più che adeguata lo strapotere Nintendo nel paese a stelle e strisce.
Ultimamente, anche il Saturn si era rissolevato dopo un inizio non certo esaltante, ma la continua, e asfissiante, concorrenza con la PlayStation, e l'incapacità di prendere decisamente il largo da parte della console Sega, pare abbiano portato alla decisione di preferire qualcun altro alla coduzione della società, anche in vista dell'imminente minaccia del lancio americano del Nintendo 64.

IL DIVORZIO DELL'ANNO 2

JIM WHIMS LASCIA LA SONY OF AMERICA

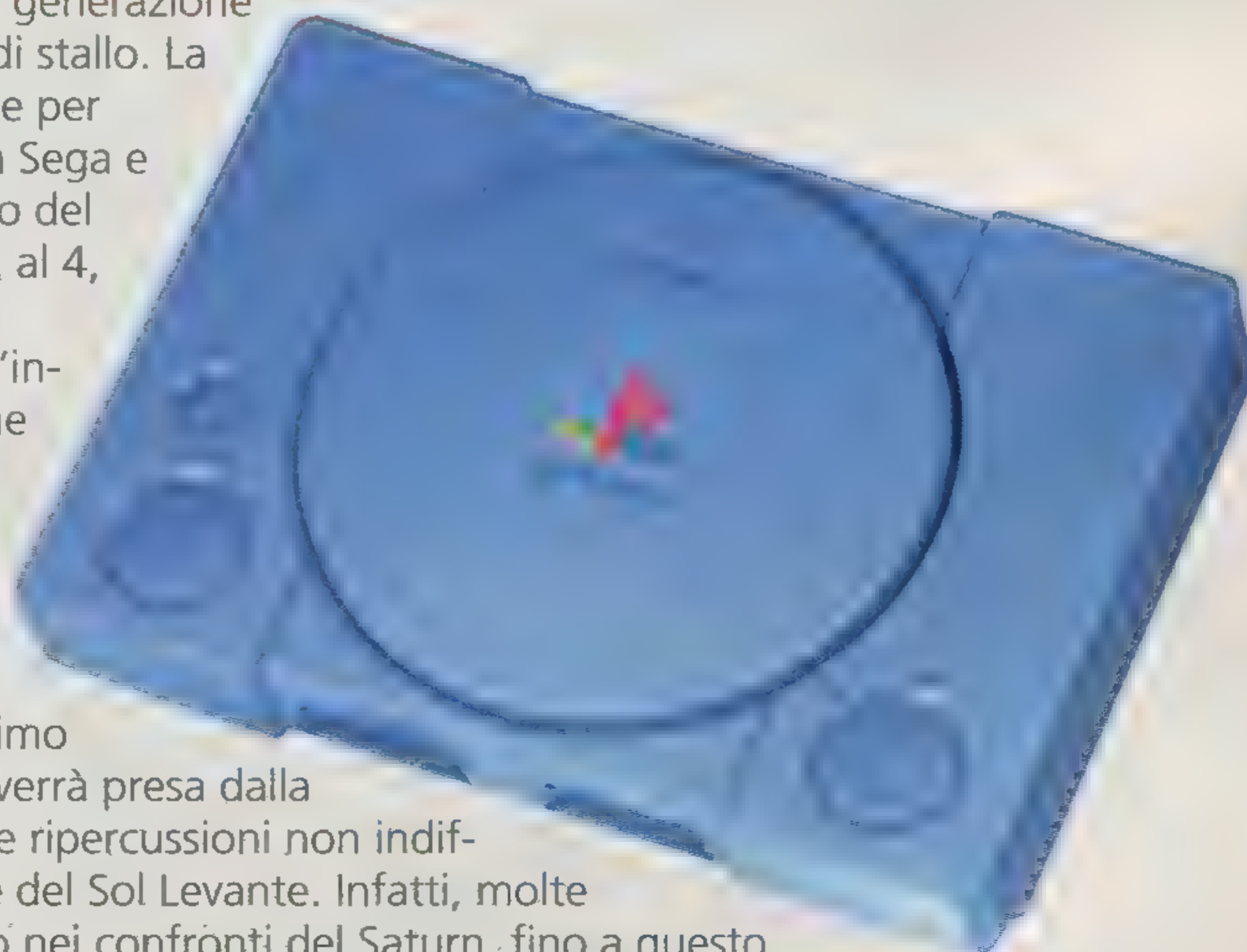
Anche alla SCEA si segue la politica Sega?

Se Tom Kalinske piange, Jim Whims, vice presidente esecutivo della Sony Computer Entertainment of America, non può certo ridere. Anche lui ha subito la stessa sorte del suo collega della Sega. "È stato chiesto a Jim Whims e ad Angelo Pezzani," quest'ultimo un membro dello staff di Whims, "di lasciare la loro posizione all'interno della SCEA" ha confermato Andrew House, vice presidente del marketing della filiale americana. Inutile dire, così com'è successo a Kalinske, che certe richieste lasciano poco spazio a eventuali risposte negative da parte degli interessati. Anche se, sia la Sega che la Sony, hanno affermato che il doppio "allontanamento" dei fautori del lancio delle due macchine della nuova generazione, abbia un collegamento, risulta piuttosto evidente che sotto ci sia lo zampino della Nintendo. In occasione dell'E3 di Los Angeles del maggio scorso, sia Kalinske che Whims, dissero che il lancio del Nintendo 64, presentato ufficialmente agli americani proprio in quell'occasione, non costituiva un problema per Saturn e PlayStation, ma, con ogni probabilità, le alte sfere delle due società giapponesi, la pensano in maniera ben diversa, e hanno deciso di dare nuova linfa vitale alla loro politica negli Stati Uniti. In vista dello scontro all'ultimo bit di questo autunno.

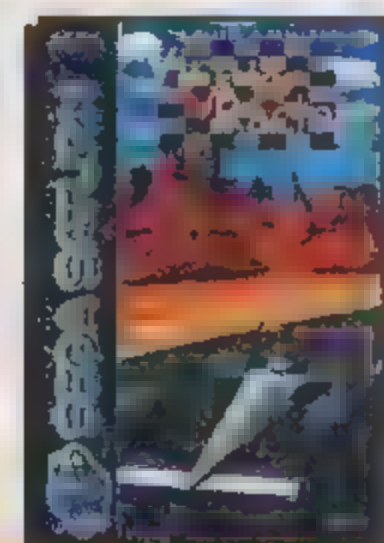
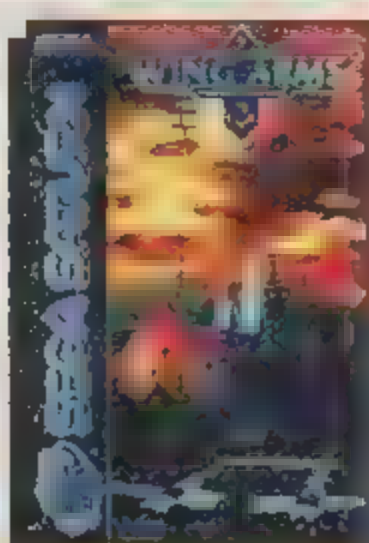
SI AVVICINA IL SORPASSO?

IL SATURN IN POLE POSITION

La Sega si prepara a conquistare la leadership del mercato giapponese

Nel marzo 1996, la guerra dell'hardware della nuova generazione in Giappone si poteva considerare in stato di stallo. La fonte Alps Electric (produttrice di periferiche per Saturn, PlayStation e Nintendo 64), dava la Sega e La Sony alla pari, con uno share del mercato del 42%, seguite dalla Panasonic al 12 e la NEC al 4, rispettivamente. Le cose sono cambiate.
Sempre secondo quanto afferma la Alps, con l'introduzione sul mercato del Nintendo 64, alla fine di luglio la Sega ha mantenuto il suo 42%, mentre la fetta del 9% che è riuscita a guadagnarsi la Nintendo è stata per lo più a scapito della Sony, scesa al 36%, con la Panasonic e la NEC al 10 e 3 percento. Anche se non sono state sviluppate previsioni a lungo termine, è chiaro che, in un prossimo futuro, una larga fetta del mercato giapponese verrà presa dalla Nintendo. Questa tendenza potrebbe avere delle ripercussioni non indifferenti, soprattutto sugli sviluppatori di software del Sol Levante. Infatti, molte case hanno assunto un atteggiamento attendistico nei confronti del Saturn, fino a questo momento, ma se il 32 bit Sega dovesse aumentare il "gap", in termini di percentuali, allora potrebbe essere il momento giusto per iniziare nuovi progetti software. Questo potrebbe avere una certa influenza, di riflesso, anche sul mercato europeo e americano, perché l'aumento di progetti, sia software che hardware, garantirebbero una maggiore attenzione da parte dei distributori e degli utenti finali.

ARIVIVIS

I PREZZI PIU' BASSI, I GIOCHI PIU' BELLI (LO SANNO ANCHE I MURI!!!)

SATURN

VIRTUA RACING L. 79,900

WING ARMS L. 79,900

TRUE PINBALL L. 89,000

ACTION REPLAY L. 89,000

Titolo	Prezzo	Titolo	Prezzo
NEW ALIEN TRILOGY	L. 109,000	NEW NIGHT WARRIOR	L. 109,900
ALONE IN THE DARK 2	L. 99,000	OLIMPIC SOCCER	L. 99,900
NEW BACK FIRE	L. 109,900	PANZER DRAGON	L. 109,900
NEW BAKU BAKU ANIMAL	L. 85,000	PANZER DRAGON 2	L. 99,900
BLAZING TORNADO	L. 109,900	ROCKMAN 3	L. 139,900
BUG	L. 99,000	SEGA RALLY	L. 109,000
CONGO	L. 139,000	SHELL SHOCK	L. 99,000
CLOCK WORK KNIGHT	L. 109,000	NEW SHINING WINSDOM	L. 99,900
NEW CRITICOM	L. 109,900	SLAM DUNK	L. 119,900
DARIUS	L. 159,000	STRIKER 96	L. 99,900
NEW DESTRUCTION DERBY	L. 109,900	STREET FIGHTER T.M.	L. 99,900
NEW EARTH WORM JIM 2	L. 119,000	SUIKO ENBO	L. 129,900
EURO 96	L. 129,000	THE LEGEND OF THOR	L. 99,900
FANTASTIC PINBALL	L. 89,000	THUNDER HAWK	L. 109,900
FIFA SOCCER 96	L. 109,900	NEW TILT	L. 109,900
GEX	L. 109,900	TOSHINDEN	L. 89,900
NEW GHEN WAR	L. 109,900	TRUE PINBALL	L. 89,900
GOLDEN AXE	L. 95,000	VICTORY BOXING	L. 109,900
GOLDEN AXE THE DUEL	L. 99,900	VIRTUA FIGHTER	L. 89,900
GOTHA	L. 125,000	VIRTUA FIGHTER 2	L. 139,900
GRAND CHASER	L. 89,000	VIRTUA OPEN TENNIS	L. 99,900
GUARDIAN HEROES	L. 99,900	VIRTUA RACING	L. 79,900
HANG ON GP 95	L. 99,900	VIRTUAL VOLLEYBALL	L. 119,900
J. BAZOOKATONE	L. 89,900	WING ARMS	L. 79,900
KENSHIERO	L. 139,900	WORLD CUP GOLF	L. 89,900
KING OF FIGHTER 95	L. 169,900	WIPE OUT	L. 95,000
MAGIC CARPET	L. 99,900	WWF WRESTLING	L. 99,900
MYSTARIA REALMS OF L.	L. 119,000	X - MEN	L. 109,000

SONY PLAY STATION PAL

FORMULA 1 TEL.

MAD CATS volante+pedaliera con manuale in italiano L. 145,000

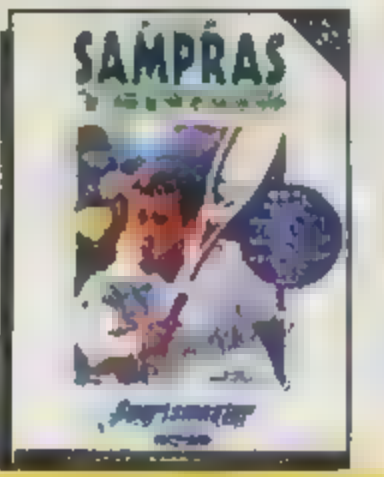
RESIDENT EVIL L. 109,000

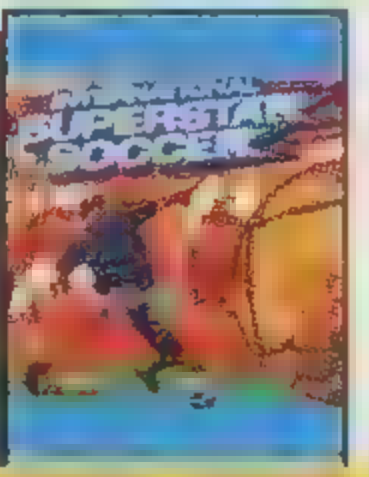
ACTION REPLAY L. 89,000

Titolo	Prezzo	Titolo	Prezzo
3D LEMMINGS	L. 99,000	PSHICO DETECTIVE	L. 99,900
ADIDAS POWER SOCCER	L. 99,900	POWER SERVE	L. 79,900
ASSAULT RIGS	L. 99,000	RAIDEN PROJECT	L. 79,900
ACTUA SOCCER	L. 99,000	RAY MAN	L. 99,900
ALIEN TRILOGY	L. 109,900	RAPID RELOAD	L. 79,900
CRAZY IVAN	L. 99,000	NEW RESIDENT EVIL	L. 109,000
NEW CYBERIA	L. 109,900	REVOLUTION X	L. 89,900
CYBERSLEED	L. 79,000	RIDGE RACER REVOLUTION	L. 99,900
NEW DIE HARD TRILOGY	L. 109,900	SKELETON WARRIOR	L. 99,900
DESTRUCTION DERBY	L. 89,000	STAR BLADE ALPHA	L. 99,900
GUNSHIP 2000	L. 109.900	STREET FIGHTER ALPHA	L. 99,900
GEX	L. 99,000	STREET FIGHTER R.B.	L. 99,000
GOAL STORM	L. 89,000	STRIKER	L. 109,000
HI OCTANE	L. 99,000	SHELL SHOCK	L. 79,900
IMPACT RACING	L. 109,000	SHOCK WAVE ASSAULT	L. 99,900
INT. TRACK & FIELD	L. 99,900	NEW SYNDACATE WARS	L. 109,900
J. BAZOOKATONE	L. 89,900	THUNDER HAWK	L. 79,900
JUMPING FLASH	L. 99,900	TOSHINDEN	L. 99,000
LOADED	L. 79,900	TOSHINDEN 2	L. 109,000
LONE SOLDIER	L. 79,900	TOTAL ECLIPSE	L. 99,900
MAGIC CARPET	L. 99,900	TOTAL NBA	L. 99,900
MORTAL KOMBAT 3	L. 109,900	TWISTED METAL	L. 99,900
NAMCO MUSEUM	L. 99,900	THEME PARK	L. 99,900
NBA IN THE ZONE	L. 99,000	TOPOLINO WILD	L. 95,000
NBA JAM T.E.	L. 89,900	WING COMMANDER III	L. 99,900
NFL GAME DAY	L. 99,900	WORLD CUP GOLF	L. 89,000
NHL FACE OFF	L. 99,900	WARHAWK	L. 99,900
NOVASTORM	L. 99,900	WIPE OUT	L. 89,000
OLIMPIC GAMES	L. 99,900	WORMS	L. 99,900
OLIMPIC SOCCER	L. 99,900	ZERO DEVIDE	L. 79,900
PANZER GENERAL	L. 99,900	X - COM	L. 99,900
PARODIUS	L. 89,900		

MEGA DRIVE

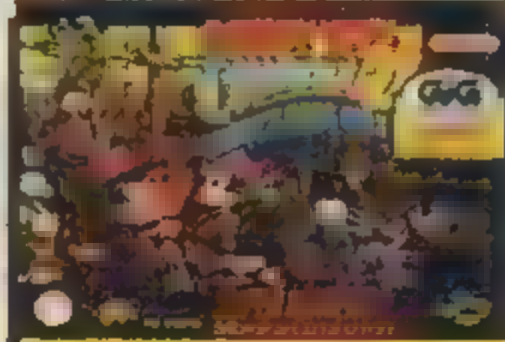
MICRO MACHINES 2 L. 59,900

OLIMPIC GAMES L. 99,000

PETE SAMPRAS L. 49,900

INTER. SUPER-STAR SOCCER L. 99,900

Titolo	Prezzo	Titolo	Prezzo
ADV. OF BATMAN & ROBIN	L. 99,000	MICRO MACHINES 2	L. 59,900
ALIEN SOLDIER	L. 69,900	MORTAL KOMBAT 3	L. 99,900
ALLADIN	L. 89,000	MR. NUTS	L. 69,000
ANIMANIACS	L. 89,900	MISS PACMAN	L. 59,900
AERO THE ACROBAT	L. 59,900	NBA ACTION 95	L. 59,900
BOB	L. 79,900	NBA LIVE 96	L. 89,000
BATMAN FOREVER	L. 69,900	OLIMPIC SUMMER GAMES	L. 99,900
NEW BUGS BUNNY	L. 99,900	PITFALL	L. 59,000
CASTELVANIA	L. 59,900	POWER MONGER	L. 39,000
COMIX ZONE	L. 99,000	PAGE MASTER	L. 49,900
ECCO THE DOLPHIN 2	L. 49,900	NEW POCAHONTAS	L. 109,000
FIFA 96	L. 79,900	PREMIER MANAGER	L. 79,000
FEVER PITCH SOCCER	L. 89,000	PRIMAL RAGE	L. 69,900
GENERATION LOST	L. 89,900	RISTAR	L. 69,000
HARD DRIVING	L. 59,000	ROCKET KNIGHT ADV.	L. 49,900
HOOK	L. 49,000	RISE OF THE ROBOTS	L. 59,000
NEW INT. SUPERSTAR SOCCER	L. 99,900	RED ZONE	L. 89,000
JAMMIT	L. 99,000	SAMPRAS TENNIS	L. 49,900
JUDGE DREED	L. 69,000	SONIC & KNOCKLES	L. 49,900
JUSTICE LEAGUE	L. 59,000	SPOT GOES TO HOLLYWOOD	L. 99,900
J. MADDEN 96	L. 99,000	SPARKSTER	L. 49,900
JURASSIC PARK 2	L. 49,900	TERAUSURE LAND	L. 79,900
JORDAN VS. BIRD	L.49,900	TOY STORY	L. 99,900
KAWASAKY SUPER BIKE	L. 59,000	WORLD CLASS SOCCER	L. 79,900
LAWNMOVERMAN	L. 69,000	YOGI BEAR	L. 99,000

GIOCHI SONY PLAY STATION JAPAN E U.S.A.

GIOCHI 3DO

SUPER NINTENDO

DONKEY KONG 2 L. 119,000

MICRO MACHINES 2 L. 89,900

PRIMAL RAGE L. 69,000

URBAN STRIKE L. 69,000

Titolo	Prezzo
AERO THE ACROBAT	L. 69,000
ALL AMERICA CHAM. FOOT.	L. 69,900
ASTERIX	L. 49,900
BOB	L. 79,900
BEATY & BEAST	L. 79,000
BREATH OF FIRE	L. 129,000
DONKEY KONG 2	L. 119,000
FIFA 96	L. 129,000
FIRST SAMURAI	L. 49,000
ILLUSION OF TIME	L. 59,000
JUNGLE BOOK	L. 79,000
JUSTICE LEAGUE	L. 119,000
JUNGLE STRIKE	L. 119,000
KILLER INSTINCT	L. 89,900
KING OF THE MONSTER 2	L. 99,900
LEMMINGS 2	L. 109,000
MICRO MACHINE 2	L. 89,000
MORTAL KOMBAT 3	L. 129,900
MECH WARRIOR 3050	L. 119,000
OLIMPIC SUMMER GAMES	L. 119,000
PUZZLE BOBBLE	L. 119,000
PINBALL DREAMS	L. 79,900
PRIMAL RAGE	L. 69,000
SUPER B. C. KID	L. 49,900
SUPER MARIO RPG	L. 149,000
SUPER MARIO WORLD 2	L. 119,000
SUPER PINBALL	L. 119,000
SMASH TENNIS	L. 49,900
SUPER BATTLE TANK	L. 59,000
TETRIS & DOTT. MARIO	L. 109,900
THE INC. HULK	L. 69,000
TOY STORY	L. 139,000
TURBO TOONS	L. 69,000
VORTEX	L. 99,000
WEAPON LORD	L. 109,000
WARIO'S WOODS	L. 109,000

SUPER MARIO 64 TELEFONARE

TROVI ANCHE LE MIGLIORI RIVISTE SPECIALIZZATE

VENDITA PER CORRISPONDENZA tel.02.4408143 fax 02.45101548

ARIVIVIS

VASTA ESPOSIZIONE E SALA PROVE
A CORSICO in Via Vincenzo Monti, 26 • Tel.02.4408143 • fax 02.45101548

VECTORMAN AL CINEMA

Le sinergie tra il mondo dei videogiochi e quelle che basano il loro business nel campo delle produzioni video, si sono fatte, negli ultimi anni, sempre più vicine. Questa volta tocca a Vectorman, personaggio protagonista di un videogioco realizzato dalla Sega per il proprio Megadrive, ad essere oggetto delle attenzioni di una casa di produzione specializzata in corto e lungo metreggi. Come è capitato di scrivere più volte, questo non è il primo caso, e non sarà nemmeno l'ultimo, in cui personaggi carini (o "cute", come dicono gli americani) passino dall'industria dei videogiochi a quella televisiva , o cinematografica. Tra i più famosi, è bene ricordare, Earth Worm Jim, Super Mario e MegaMan. Purtoppo, a parte il caso di Super Mario, dovremo ancora attendere qualche tempo prima di vedere altri personaggi dei videogiochi raggiungere i nostri televisori.

QUALCOSA DI NUOVO SUL FRONTE ORIENTALE

LA SQUARESOFT ANNUNCIA QUATTRO NUOVI TITOLI

Final Fantasy Tactic, Bushido Blade, Final Fantasy VII e Tobal

Tobal N°1, il prossimo picchiaduro della Square Soft, promette molto bene.

Sicuramente, molti di voi avranno già avuto modo di sentire parlare di *Final Fantasy VII* e di *Tobal N°1*, ma per quanto riguarda *Final Fantasy Tactic* e *Bushido Blade*, le cose si fanno molto più vaghe.

Vediamo di dissipare la nebbia dicendo, in primo luogo, che *Final Fantasy Tactic* è un gioco di strategia che si basa, com'era logico supporre, sul gioco di ruolo che ha avuto successo, ormai in tutto il mondo. Comunque, non esiste nessuna conferma ufficiale che il gioco possa venir importato in Europa o che ne venga realizzata, quantomeno, una versione americana. Parlando, invece, di *Bushido Blade*, si tratta di un picchiaduro, uno contro uno a incontri, che prende spunto dal Giappone medievale, non cominciate a pensare a *Samurai Shodown* e a *Soul Edge*, in cui i protagonisti sono armati di naginata e via dicendo. Il gioco non raggiungerà, comunque, il mercato americano, o europeo, prima della primavera del 1997.

Tornando ai titoli di cui abbiamo già avuto occasione di parlare, possiamo riassumere che *Tobal* è un picchiaduro sullo stile di *Tekken 2* e *Virtua Fighter*, e dovrebbe aver visto la luce, per lo meno in Giappone, il 2 agosto. Mentre, *Final Fantasy VII* è l'ultimo nato del famoso GdR della Square, anch'esso atteso per questa estate in Giappone. Tutti i titoli di cui abbiamo parlato fin'ora, sono previsti, almeno in questo momento, solo per PlayStation.

Pubblicità del mese

SONY

PlayStation

PLAYSTATION HAS A NEW HOME

As of 15th July 1996 the European headquarters of

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT EUROPE

can be found at

25 Golden Square · London W1R 6LU · Telephone 0171 533 1400 · Facsimile 0171 533 1390

In quel di Londra la sede della Sony ha trovato una nuova casa. Quale potrebbe essere il modo migliore per rendere partecipe il pubblico di questo evento, se non quello di costruire un palazzo a immagine e somiglianza della PlayStation? Non preoccupatevi: quello che vedete è solo un fotomontaggio.

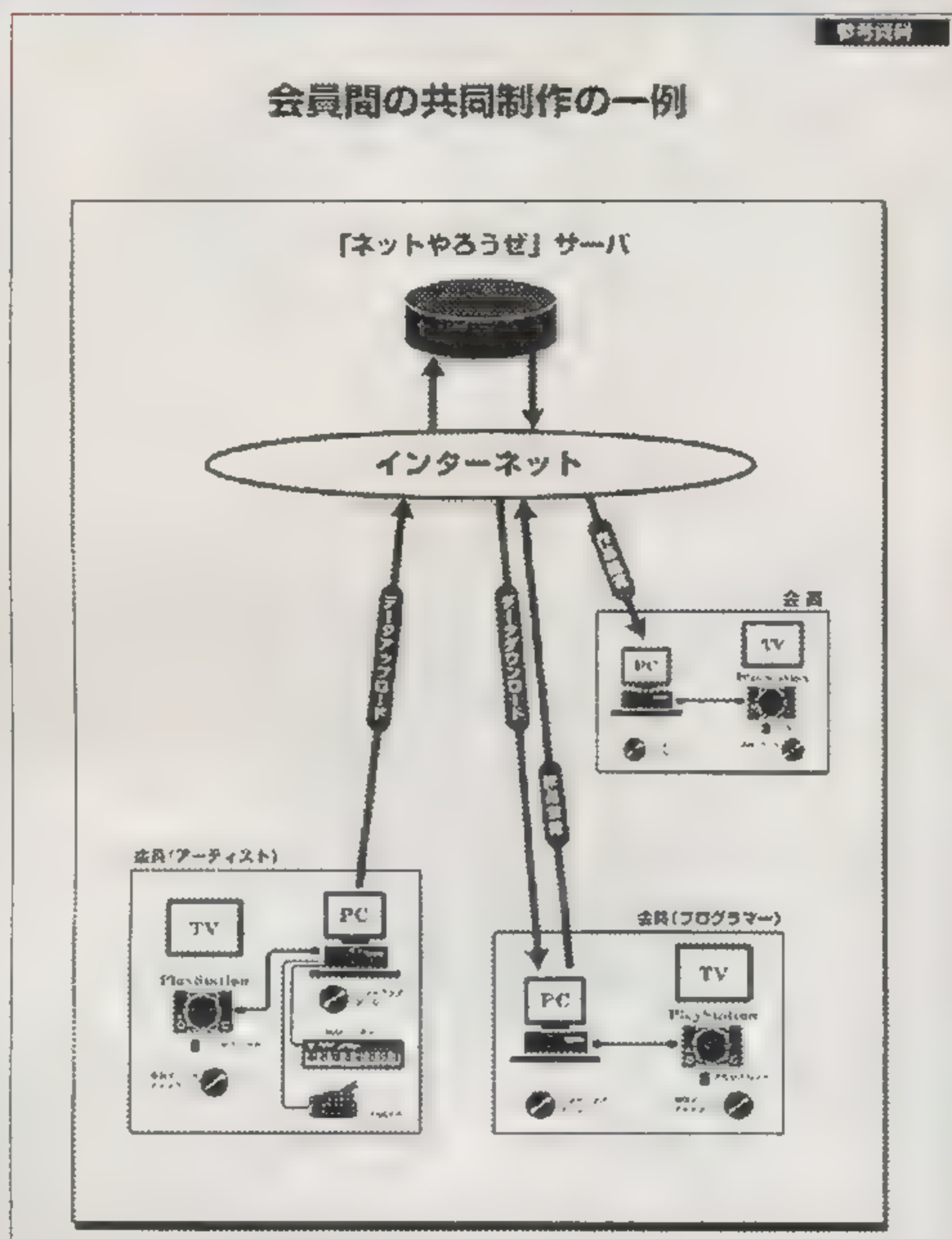
HALIFAX DISTRIBUISCE I PRODOTTI DELLA DISNEY INTERACTIVE IN ESCLUSIVA

L'Halifax Srl, di Milano, da sempre attiva nella distribuzione di videogiochi in Italia, sia per quanto riguarda le console che in ambito PC, ha concluso l'accordo di distribuzione esclusiva per l'Italia dei prodotti della Disney Interactive. L'accordo, specificatamente, prevede la distribuzione di alcuni titoli relativi ai sedici bit, in special modo si parla di Megadrive. I giochi che l'Halifax distribuirà per conto della Disney Interactive sono: *Donald in Maui Mallard, Toy Story* e *Pocahontas* (tratti dai due ultimi lungometraggi della società americana) e *Pinocchio*, che con ogni probabilità diverrà il nuovo hit della Disney, dopo il Gobbo di Notre Dame, in programmazione nelle sale italiane per questo Natale.

LE PRIME IMMAGINI DEL NUOVO SISTEMA DI SVILUPPO PSX

SIAMO TUTTI CREATIVI!

Una PlayStation nera per i nuovi sviluppatori

Let's Create, il nuovo sistema operativo a basso costo per la PlayStation, conosciuto in Giappone con il nome di Net Yarouze, presto permetterà ai "creativi" di tutto il mondo di realizzare i propri giochi, e di scambiarsi idee e commenti sulle proprie realizzazioni. Come abbiamo già avuto modo di scrivere lo scorso numero, chiunque dovesse acquistare il kit denominato Let's Create, entrerà in possesso di una speciale PlayStation nera che si connette a un PC, sul quale è possibile realizzare i propri programmi, tramite un cavo interfaccia questo permette di scrivere i propri giochi e testarli immediatamente sulla PlayStation.
Per l'occasione, e in vista del probabile successo che una simile iniziativa avrà in tutto il mondo, è stato istituito un apposito sito a Tokyo, tramite il quale è possibile avere tutte le informazioni necessarie, con buone probabilità anche in inglese, per scambiare, con altri utilizzatori del sistema e con i creatori dello stesso. L'indirizzo è http://www.scei.co.jp/Net/
Non si sa ancora nulla, al momento, su un'eventuale distribuzione del sistema a livello americano ed europeo.

La PlayStation nera permetterà, a coloro che vengono comunemente definiti sviluppatori da "garage", di realizzare i propri gioco senza troppa fatica. Si fa per dire.

LINEA GIG PROPONE UN NUOVO PASSATEMPO

NON SOLO VIDEOGIOCHI

La mania del cubo di Rubik è destinata a ripetersi?

Il gioco si chiama Lights Out, e come sarà ben chiaro ai più, si tratta di un rompicapo elettronico che gioca sulle luci. Le dimensioni sono quelle di un walkman e viene alimentato da batterie stilo, pare che in America e in Giappone sia già diventato un best seller.Il display luminoso di Lights Out è composto da venticique tasti che si accendono, lo scopo del gioco è quello di spegnere tutte le luci superando le più di mille configurazioni luminose proposte, suddivise in tre livelli di difficoltà.
Come tutti i giochi di questo tipo, è più difficile spiegarlo a parole che non giocandolo. In ogni caso, dovreste già trovalo in tutti i negozi specializzati, quindi non dovrebbe essere difficile dargli un'occhiata. Il prezzo è di lire 55.000 ed è stato realizzato dalla Tiger Electronics.
In Italia è distribuito da Linea GIG.

È VENUTO IL MOMENTO DI DARE UNA MANO

UNA CONSOLE PER LA BOSNIA

Non ci vuole molto per regalare un sorriso

Molti di voi staranno cercando di vendere le vecchie console per passare ai nuovi sitemi a 32 bit, se non al nuovissimo Nintendo 64, ma forse esiste un modo migliore per "disfarsi" di macchine e videogiochi che non vi soddisfano più. In seguito al successo dell'iniziative "In Campo per Mostar" e "Tribù to Mostar", l'Arci Savona organizza, su idea dello Studio Vit, una campagna per la raccolta di videogiochi e computer usati, da destinare a bambini e ragazzi della Bosnia. ZETA e Game Power, le due riviste edite dallo Studio Vit, lanciano quindi un appello a chiunque sia in possesso di computer, console, monitor, joystick, software e hardware di vario genere che non vengono più utilizzati, ma che ancora funzionano. La raccolta del materiale avviene presso i circoli provinciali dell'ARCI che hanno aderito all'iniziativa. Tutti quelli che contribuiranno riceveranno una copia del gioco di calcio *MF '95* e una del CD audio Tribù to Mostar. Per avere maggiori informazioni sull'iniziativa telefonare all'Arci Savona allo 019/804433.

IL NINTENDO 64 IN EUROPA: FORSE PER PASQUA

Se il prezzo del Nintendo 64, disponibile per ora solo d'importazione parallela, vi sembra eccessivo, non fondate le vostre speranze sul lancio europeo della macchina, per un eventuale ribasso. Sembra, infatti, che la nuova super console Nintendo non verrà importata ufficialmente in Europa, prima della prossima Pasqua. Anche se da più parti giungono voci di eventuali lanci campione in Germania, Francia e Inghilterra, le fonti non si possono considerare in nessun modo ufficiali. Inutile aggiungere che, l'Italia, non è ancora riuscita a conquistarsi un posto di tutto rispetto all'interno del mercato europeo, e rischia, come è già successo in diverse occasioni, di essere lasciata all'ultimo posto, per quanto riguarda la commercializzazione del 64 bit della grande "N".

UNA DEFEZIONE CLAMOROSA NELL'INDUSTRIA DEI VIDEOGIOCHI

LA TIME WARNER SI CHIAMA FUORI

In vendita la filiale dedicata ai videogiochi

La Time Warner è intenzionata a eliminare la Warner Interactive International, la divisione dedicata alle produzioni di videogiochi che fa capo alla stessa Warner. Le intenzioni sarebbero quelle di vendere a un compratore esterno, la cui identità rimane, al momento in cui scriviamo, sconosciuta, operante in un ambiente diverso dall'industria videoludica. La Warner Interactive, in grado di realizzare 50 milioni di dollari di fatturato (questi sono i dati attesi per la fine dell'anno), si rende altamente appetibile, per qualsiasi società che abbia intenzione di entrare nel mondo dei videogiochi senza sottoporsi a uno snervate periodo di "noviziato". Potendo contare su software house di tutto rispetto, tra cui I Bitmap Brothers e la Sensible Software. Tony Adams, amministratore della Warner Interactive, ha ammesso che la dismissione della Warner Interactive sia assolutamente indipendente dai risultati economici dell'azienda, che vengono ritenuti ottimi, o da un'eventuale crisi del settore.

A questo punto riesce difficile capire quale sia stato il vero motivo che ha portato a una decisione così drastica. Secondo alcune indiscrezioni la Time Warner potrebbe decidere di vendere anche le proprie software house Inscape e Accolade che, insieme alla Warner Bros. Interactive e la Time Warner Electronic Publishing, costituiscono la punta di diamante della major nel settore del divertimento elettronico.

BRUTTE NOTIZIE PER IL 3DO

ENNESIMO COLPO ALLA EX MACCHINA DI TRIP HAWKINS

***Ultimate Mortal Kombat* non vedrà la luce sulla macchina della Panasonic**

La Panasonic ha abbandonato il progetto di pubblicare una versione di *Ultimate Mortal Kombat 3* per 3DO. Sembra che i motivi siano da ricercare negli eccessivi ritardi di realizzazione, che rischiavano di far slittare il lancio del titolo, inizialmente previsto per la fine di quest'anno, ai primi mesi del 1997. Da parecchi mesi a questa parte, il 3DO non gode di ottima salute, relegato nei posti più impensati sugli scaffali dei negozi specializzati e sempre meno considerato una macchina di gioco universale dagli utenti. Comunque, se la stessa Panasonic ha deciso di tralasciare un progetto decisamente importante, soprattutto per il richiamo di pubblico che avrebbe avuto, è sintomatico che il destino del 3DO (in attesa della tanto declamata M2) sia quello di seguire la mesta fine del Jaguar. Sempre che la commercializzazione dell'M2, se verrà venduta al pubblico, non riesca a raddrizzare una situazione che sembra ormai disperata.

Ultimate Mortal Kombat 3, per il 3DO niente da fare.

CONTINUA LA LOTTA DEI PREZZI

LA PLAYSTATION RADDOPPIA

Seguendo l'esempio della Sega, anche la Sony produce una macchiana a basso costo

Come era accaduto qualche mese fa per il Saturn, anche la PlayStation ha una sorella gemella, disponibile, però, a un prezzo più basso dell'originale. La nuova versione, denominata SCPH-5000, viene proposta al pubblico a un prezzo di 19.800 yen (poco più di 300 mila lire), e conserva quasi tutte le caratteristiche del modello precedente. Pare che la semplificazione del design della console e la riduzione dei costi di assemblaggio, oltre all'utilizzo di materiali più "leggeri", consenta una più intensa produzione in scala. Una linea di titoli, espressamente dedicati alla "nuova" console dovrebbero essere già disponibili in Giappone, anch'essi con una considerevole riduzione di costo, garantendo un parco videogiochi di tutto rispetto (si parla di venti titoli all'anno) anche per la piccolina della famiglia.

PER ORA DISPONIBILE PER CHI POSSIEDE IL COLLEGAMENTO VIA CAVO

SEGA CHANNEL FINALMENTE IN EUROPA

Per l'Italia si dovrà aspettare ancora

Sega Channel, il canale specializzato nel divertimento elettronico via cavo, interamente dedicato alle console Megadrive, sarà accessibile anche in Europa a partire dall'estate di quest'anno. Il servizio verrà interamente gestito dalla Flextech Television dietro licenza concessa direttamente dalla Sega of America, anche se il tutto verrà portato avanti in stretta cooperazione con la Sega Europe. Il primo operatore via cavo a supportare il Sega Channel sarà la Telewest Communications che ha già iniziato le prime sperimentazioni nel sud-est della Gran Bretagna, in vista di un futuro lancio a livello nazionale che, comunque, non interesserà più di 25.000 utenti. La Flextech sta avviando anche una serie di accordi commerciali con in principali cable-operator di tutta Europa, per fornire al Sega Channel il più ampio supporto possibile: per la Germania è stato stipulato un accordo con Deutsche Telecom, in Olanda con Eneco e in Norvegia con Telenor. Sega Channel costituisce un sistema estremamente pratico e di facile utilizzo: a ogni abbonato, che deve, naturalmente, disporre di un collegamento televisivo via cavo, viene fornito un adattatore che permette di inserire il connettore di ingresso del segnale televisivo direttamente nel Megadrive. Da un menu l'utente può poi selezionare il titolo preferito tra cinque differenti generi e scaricarlo in pochi minuti.
L'assortimento dei giochi disponibili viene aggiornato mensilmente, e l'85% dei titoli viene sostituito con nuovi prodotti.

NOVITA' DAGLI USA

AURA INTERACTOR™ è il primo apparecchio interattivo nel mondo dei videogames. Finalmente puoi partecipare, con i tuoi personaggi preferiti, ai combattimenti più travolgenti, alle avventure più fantastiche che hai mai sognato. Puoi sentirti addosso le esplosioni, i pugni, i calci, le vibrazioni dei carri armati, i reattori degli aerei e delle astronavi. Tutto questo per merito di AURA INTERACTOR™.
Si collega facilmente all'uscita cuffia o a quella preamplificata della tua console per videogiochi, al computer, al televisore, al videoregistratore ed anche al tuo impianto HI-FI.

IO VIVO INTERATTIVO

AURA INTERACTOR™ è compatibile con tutti i sistemi, si indossa come un normale zaino scolastico: regola la potenza, allaccia le cinture di adattamento, e parti verso l'incredibile mondo virtuale.
Non c'è limite di età per viaggiare con AURA INTERACTOR™, una volta provato non lo abbandonerai più.

CON INTERACTOR™ ENTRI NELLA REALTÀ VIRTUALE

NEI MIGLIORI NEGOZI DI ELETTRODOMESTICI, HI-FI, COMPUTERS.

Presentando questa pagina pubblicitaria nei negozi che vendono AURA INTERACTOR™, avrai l'omaggio "Io Vivo Interattivo".

£199.000

AURA INTERACTOR
VIRTUAL REALITY GAMEWEAR

BUSINESS IMPORTED COMPANY

ESCLUSIVITA' PER L'ITALIA: BUSINESS COMPANY

abk

JONAH LOMU, DAGLI ALL BLACKS AI VIDEOGIOCHI

La Codemasters ha sempre rappresentato, in Europa, una delle case di software che hanno dedicato la maggior parte dei propri sforzi in ambito sportivo. In questo stesso numero potete trovare la recensione di Pete Sampras Extreme tennis, e molti di voi ricorderanno l'incredibile successo riscosso da Brian Lara's Cricket (logicamente solo nella terra d'Albione). Per non smentire la propria inclinazione, la casa di Southam, ha annunciato di aver messo in produzione Jonah Lomu Rugby, un titolo per PlayStation e Saturn che promette di essere la miglior trasposizione videoludica di questo sport, spesso poco considerato e bistrattato dai produttori di software.

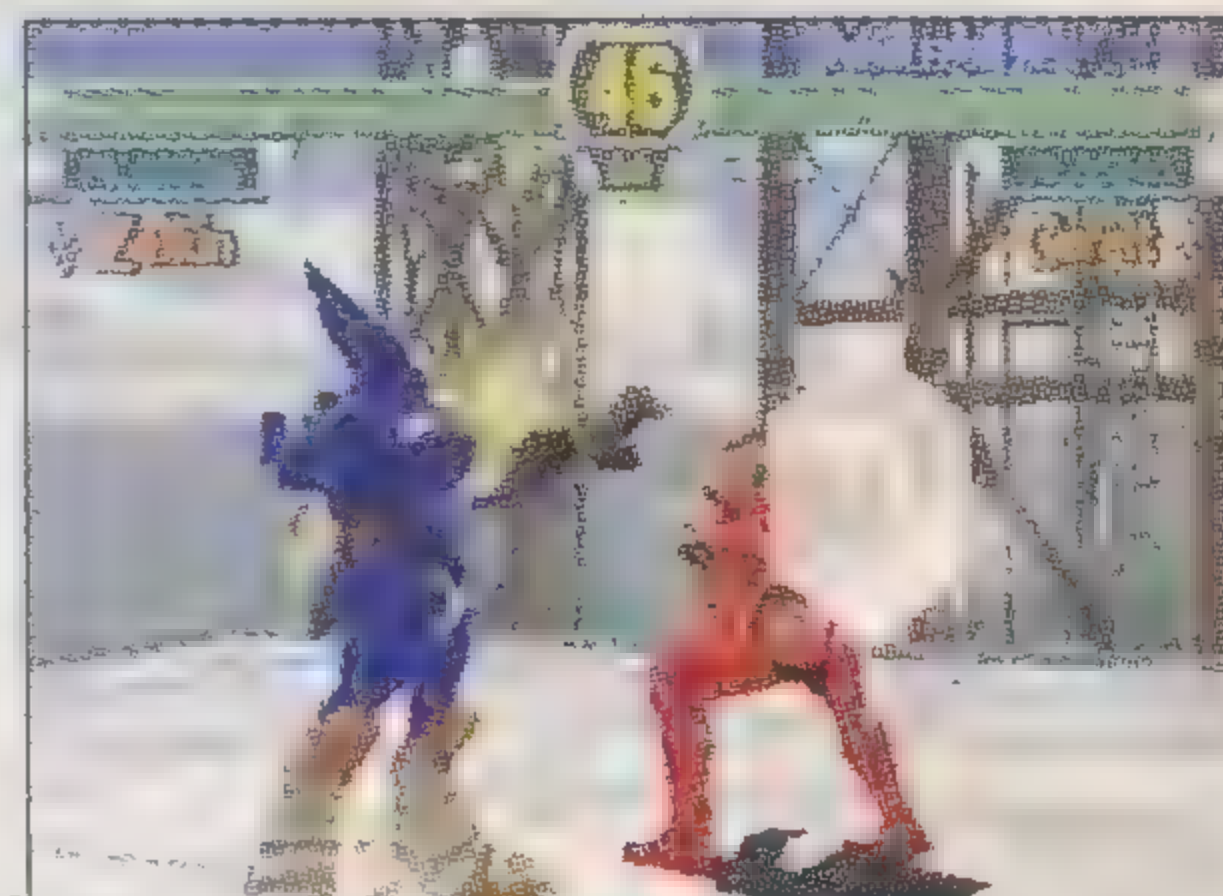
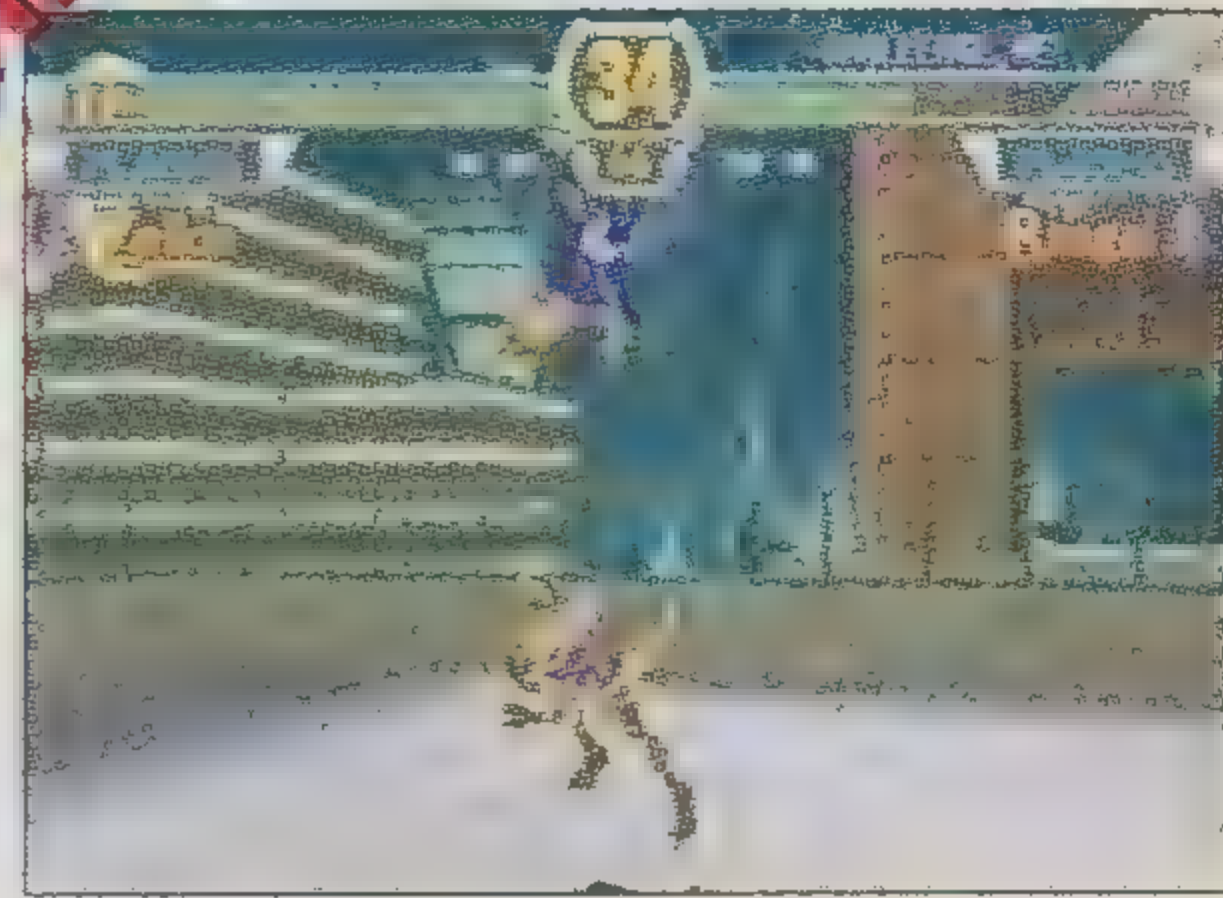
Novità GIOCHI

MEGA MAN 8
PSX/SATURN • CAPCOM

PSX

La Capcom non ha nessuna intenzione di abbandonare uno dei personaggi che l'ha resa famosa presso tutti gli utenti di console da casa del mondo. Si può dire che Mega Man sta al NES e al Super NES, così come la saga di *Street Fighter*, sempre di casa Capcom, sta ai picchiaduro da sala. Era immaginabile che anche le console della nuova generazione, prima o poi, sarebbero state degnate di una versione, dedicata, delle avventure del robot più famoso del mondo dei videogiochi. *Mega Man 8*, il numero progressivo indica il capitolo che le avventure di Mega Man hanno raggiunto in ambiente videoludico, presenterà una grafica decisamente più accattivante rispetto a ciò che si era visto nei precedenti episodi, anche se la struttura di gioco non varia più di tanto rispetto a quanto siamo stati abituati fin'ora.
Il nostro robottino si troverà ad affrontare la solita stranissima serie di robot nemici, cercando di sconfiggerli per poi poterne assumere gli straordinari poteri, da utilizzare, in un secondo tempo contro i propri avversari.
Lo spirito che ha sempre contraddistinto questa serie, è quindi rimasto invariato, garantendo giocabilità e divertimento immediato. Naturalmente, con gli standard a cui ci siamo abituati, non si può certo dire che *Mega Man 8* rientri in quel genere di titoli tutta grafica e sequenze mozzafiato, però è indubbio che i programmatori della Capcom sono riusciti a fare un lavoro che sarà in grado di soddisfare tutti gli appassionati di giochi a piattaforme tradizionali.

STAR GLADIATORS
PSX • CAPCOM

PSX

Sempre da casa Capcom, è in procinto di arrivare, sugli schermi della Play Station, uno dei giochi più attesi da quando le nuove super console sono apparse sul mercato videoludico. *Star Gladiators*, è il primo picchiaduro in 3D prodotto dalla Capcom, molti di voi lo avranno visto in sala giochi, per l'autunno dovrebbe essere disponibile anche per la macchina a 32 bit della Sony. Questo, oltre a confermare l'attitudine della casa giapponese, almeno per quanto riguarda le produzioni in 3D, di preferire la PlayStation, rispetto al Saturn, permetterà ai giocatori, di capire fino a che punto, dopo un'attesa di più di un anno, la casa di software giapponese, che è diventata famosa in tutto il mondo grazie alla serie di *Street Fighter*, picchiaduro in 2D, abbia appreso le tecniche di programmazione che le permettano di entrare in diretta competizione con la Namco e la Takara. Infatti, *Tekken*, e *Tekken 2*, e *Toshinden*, sono stati i primi titoli, senza dimenticare *Virtua Fighter*, a stupire i giocatori del pianeta con effetti strabilianti e personaggi fantastici, che hanno però ristretto il numero degli appassionati dei picchiaduro in 2D, genere in cui la Capcom s'è dimostrata maestra indiscutibile. Il banco di prova di *Star Gladiators* rischia di essere l'ineluttabile test a cui la Capcom dovrà sottoporsi per poter, quanto meno, mantenere la propria posizione all'interno di un genere che, fino a qualche tempo fa, era di suo esclusivo dominio, ma che ora ha più di un pretendente.

Lo stile di gioco non è cambiato molto, ma sicuramente la grafica è stata migliorata in maniera adeguata alle nuove capacità delle macchine a 32 bit.

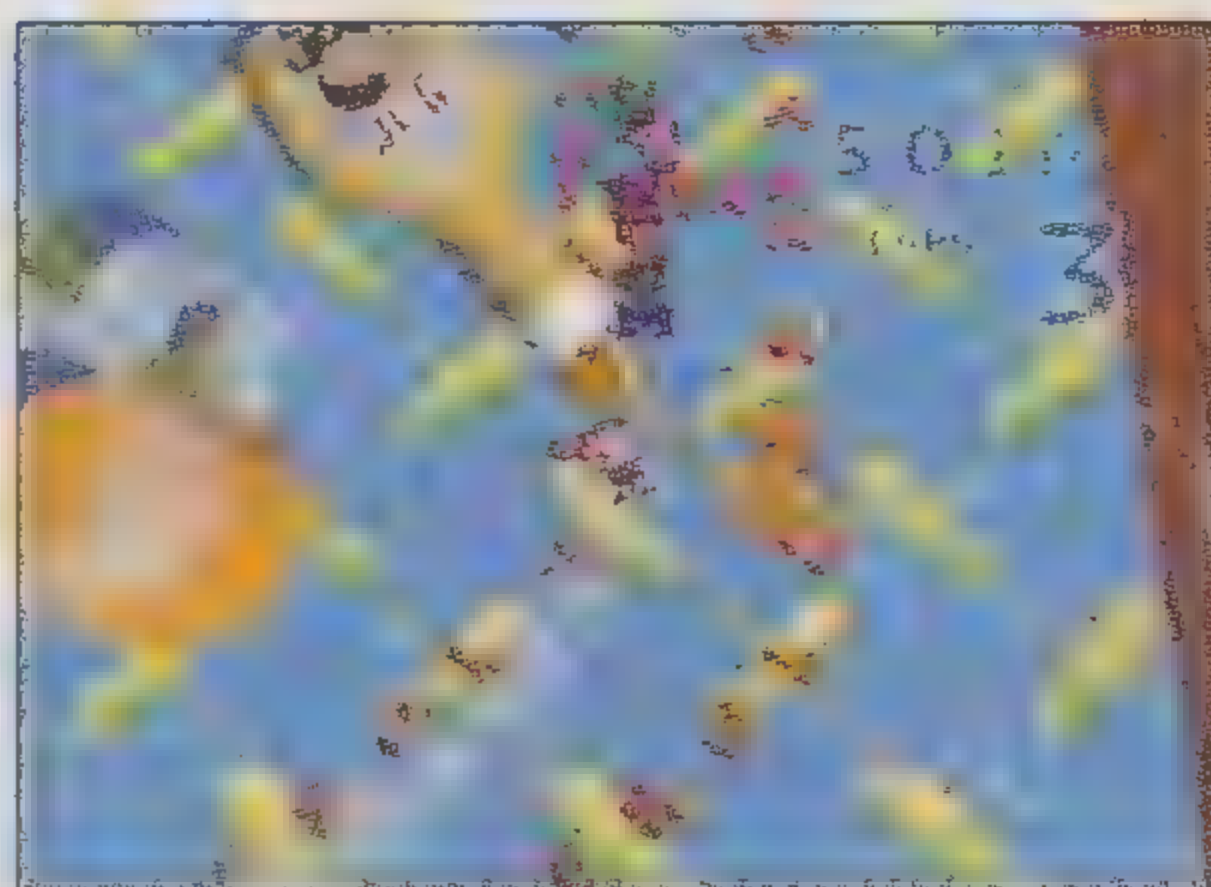
L'ambientazione di Star Gladiators ricorda vagamente un genere caro ai giapponesi. Alieni di paesi altri mondi si scontrano per il predominio della galassia.

VIRTUAL ON, UN'ALTA RISOLUZIONE MIGLIORE DI *VIRTUA FIGHTER 2*?

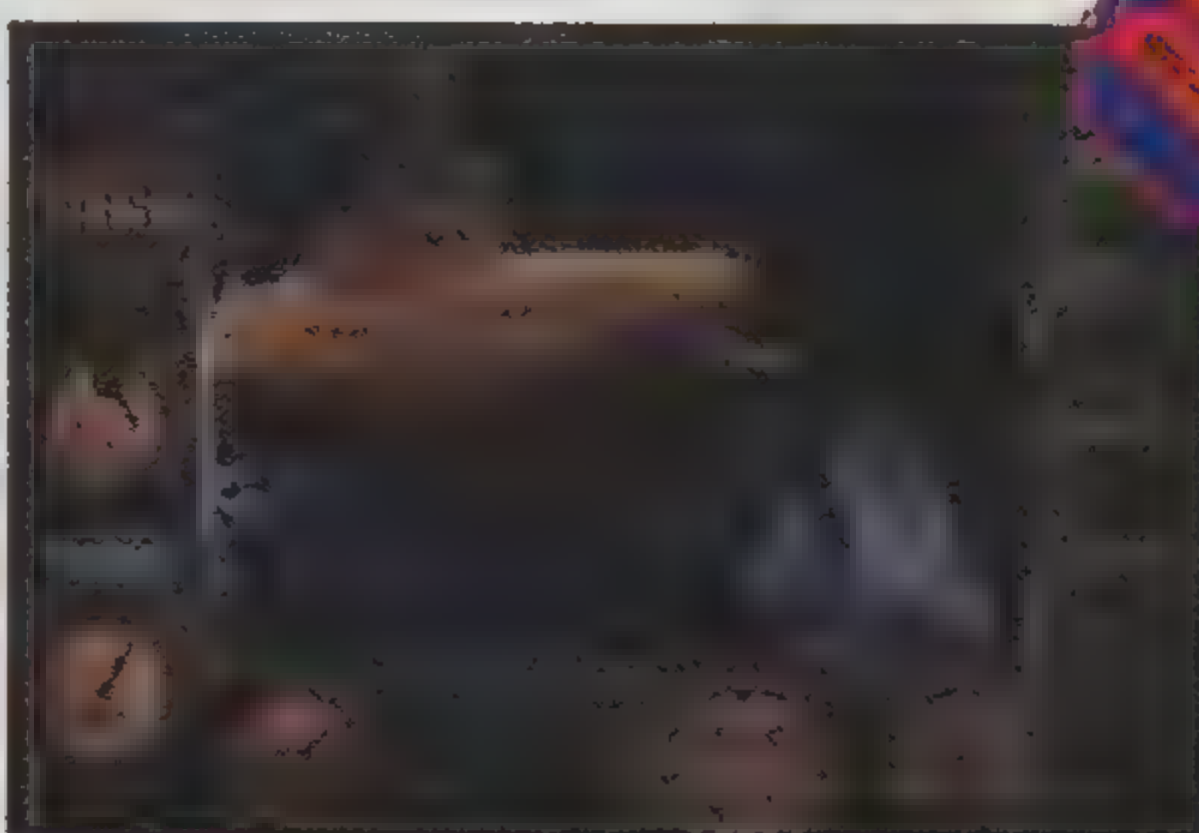
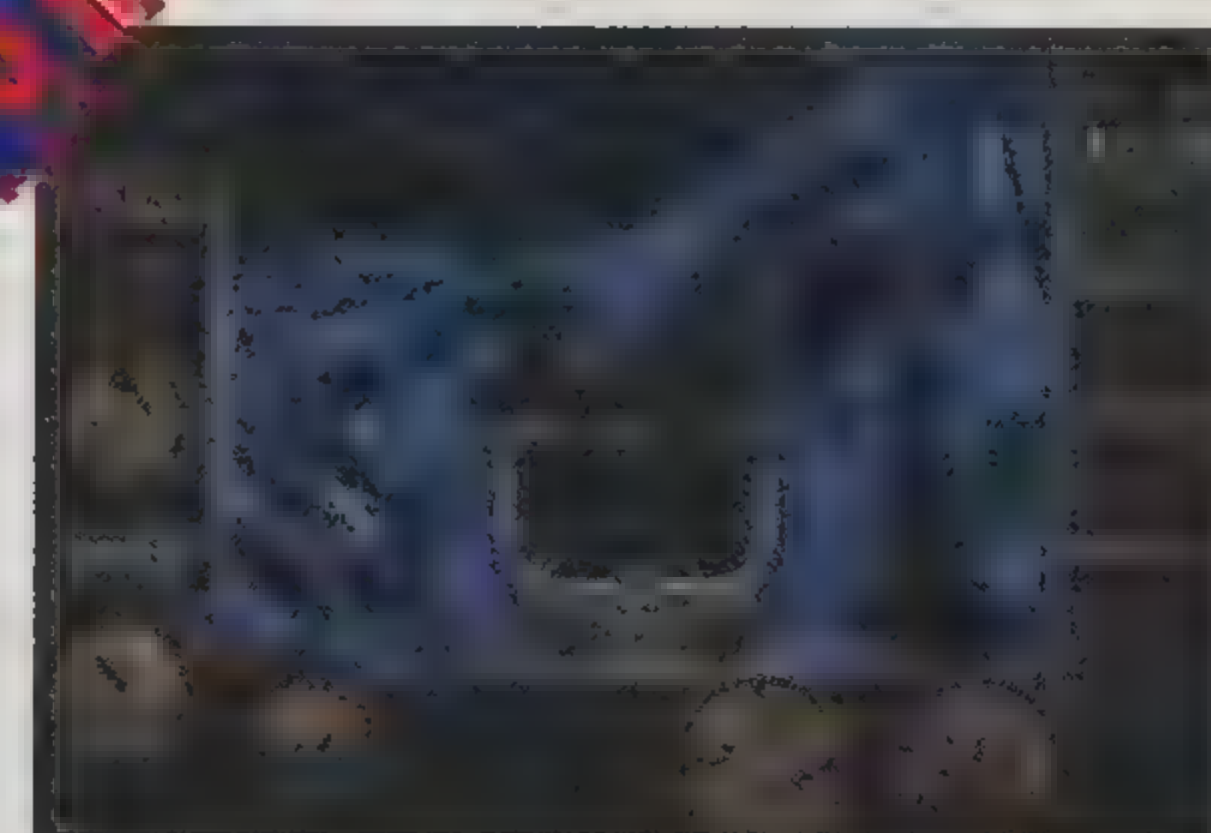
***Virtual On* può essere considerato uno dei coin op di maggior successo prodotto dalla Sega nella stagione appena passata. Risulta normale che, l'annuncio di una sua versione per Saturn, ormai vecchio di alcuni mesi, abbia lasciato i possessori del 32 bit della Sega con il fiato sospeso. "Sarà davvero in alta risoluzione?"; "Sarà possibile giocare in link?"; a queste domande se ne sono aggiunte altre, per ora, purtroppo, senza una risposta ufficiale. Pare, addirittura, che la data di uscita del gioco, fin'ora s'era parlato di quest'autunno, possa essere rimandata, a un più probabile, e auspicabile, per le casse della Sega, dicembre.**

MICROMACHINES 3D
PSX • CODEMASTERS

Le Micromachines rientrano tra quelle mode che non possono passare innosservate agli occhi di chicchessia. Per un motivo o per l'altro, tutti noi sappiamo di cosa si tratta. Probabilmente, meglio di noi, lo sa la Codemasters che, dopo aver realizzato due episodi della serie per le console a 16 bit, più precisamente per Megadrive, ha deciso di realizzare un'ennesima versione, questa volta in 3D (e in quale altro modo, altrimenti?) per PlayStation.

È chiaro che, anche se la giocabilità ne guadagna, aumenta anche la complessità generale del gioco. Gestire i movimenti delle piccole "macchinine" in un ambito differente da quello a cui si era abituati, cioè la visuale dall'alto, rende le cose un po' più difficili. Il tutto si risolve, in ogni caso, con la pratica. È certo che, vedere la profondità che esiste tra due sedie, poste l'una di fianco all'altra, dà un'impressione completamente diversa.

Lo facevamo tutti da bambini, una pista, da usare con le macchine, poteva tranquillamente essere fatta sul parquet di casa.

DEEP SEA ADVENTURE
PSX • TAKARA

La Takara, per lo meno fino a questo momento, rappresentava, per gli utenti PlayStation, la casa che aveva regalato, agli appassionati di picchiaduro, *Toshinden* e *Toshinden 2*. Le cose, con *Pretty Racer* (conosciuto in Giappone con il nome di *Choro Q*), sono un po' cambiate, però non al punto in cui si è arrivati questa volta. *Deep Sea Adventure*, nonostante il titolo inglese, è un'avventura, in perfetto stile RPG, completamente in giapponese, che porta il giocatore nei profondi meandri marini per risolvere un problema che minaccia l'intero pianeta, la cosa non poteva essere differente. Il punto importante, comunque, non è tanto la trama del gioco, che se vogliamo si avvicina a quelle di mille altri giochi di ruolo già visti su 32 bit o su sistemi più piccoli, ma il fatto che, una società come la Takara, abbia deciso di spaziare le proprie potenzialità creative anche in un ambito che non le appartiene.

Il sistema di controllo del sottomarino risulta immediato dopo le prime partite.

Le insidie nascoste nel fondo marino di *Deep Sea Adventure* sono innumerevoli.

TUNNEL B1
PSX • OCEAN

Se *WipeOut* vi aveva impressionato per la sua velocità e per l'ambientazione in cui un gioco di corse era stato posto, cancellatelo dalla vostra mente. *Tunnel B1* è un titolo completamente differente, anche se le immagini che vi abbiamo già mostrato, e quelle di questa pagina possano ricordarlo in modo non indifferente. Il titolo della Ocean, presenta un sistema di controllo che può ricordare *Descent*, senza implicare i problemi della tridimensionalità, e una giocabilità alla *Doom*, o alla *Alien Trilogy*, se preferite. Giocando si rimane impressionati dalla velocità del gioco e dalla facilità con la quale si conduce il mezzo, impegnato in missioni di sempre maggiore difficoltà, contro i cattivi di turno. A giorni sui vostri schermi...

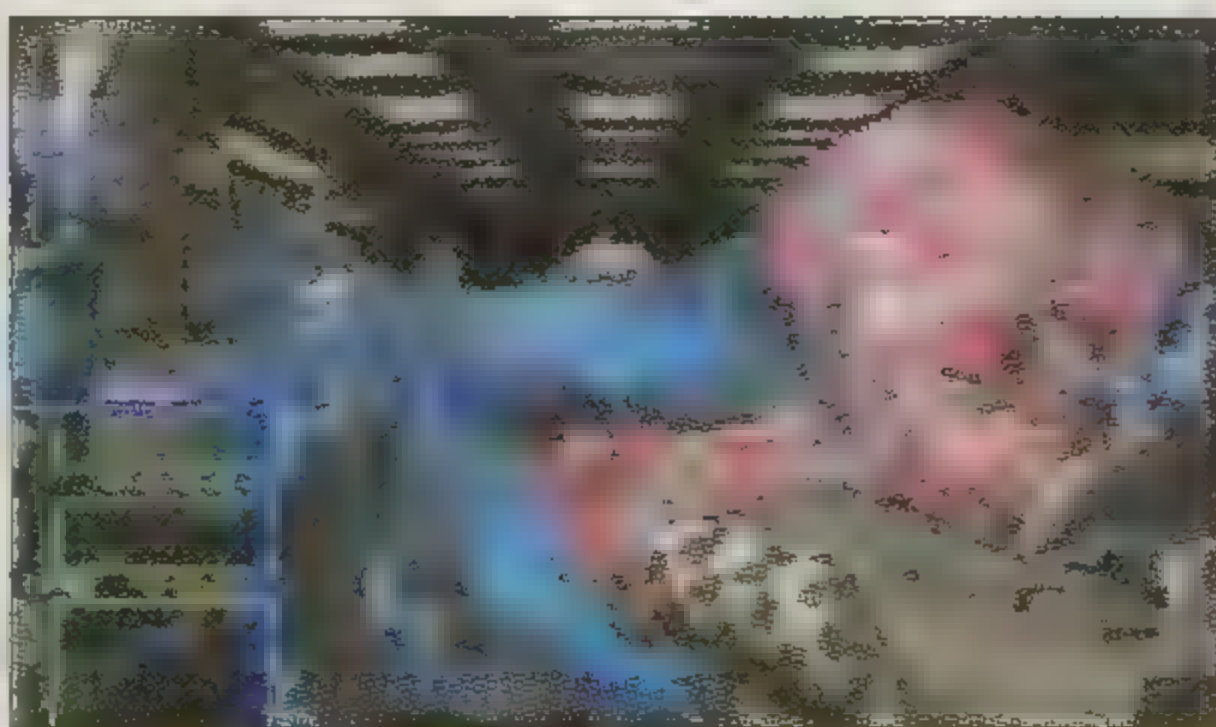
Gli effetti di luce sono uno degli aspetti più accattivanti di *Tunnel B1*. Così come la manovrabilità del mezzo d'assalto.

IL SIM HI FI GETTA LA SPUGNA

Il SIM HI FI, tradizionale appuntamento milanese che trattava in modo completo e approfondito tutto quanto era legato al mondo dell'elettronica, dai computer alle console, dalle autoradio agli strumenti elettrici, è stato annullato. Le motivazioni dei responsabili sembrano essere legate a una sorta di recessione del settore, anche se è impensabile che si possa imputare all'ambiente computer o console, che solo quest'anno hanno visto un 'impennata impressionante. Rimane comunque il rammarico per l'annullamento di uno dei pochi appuntamenti che erano in grado di dare linfa a una comunità che, spesso, viene snobbata dai mass media. A questo punto, non ci resta che attendere lo SMAU.

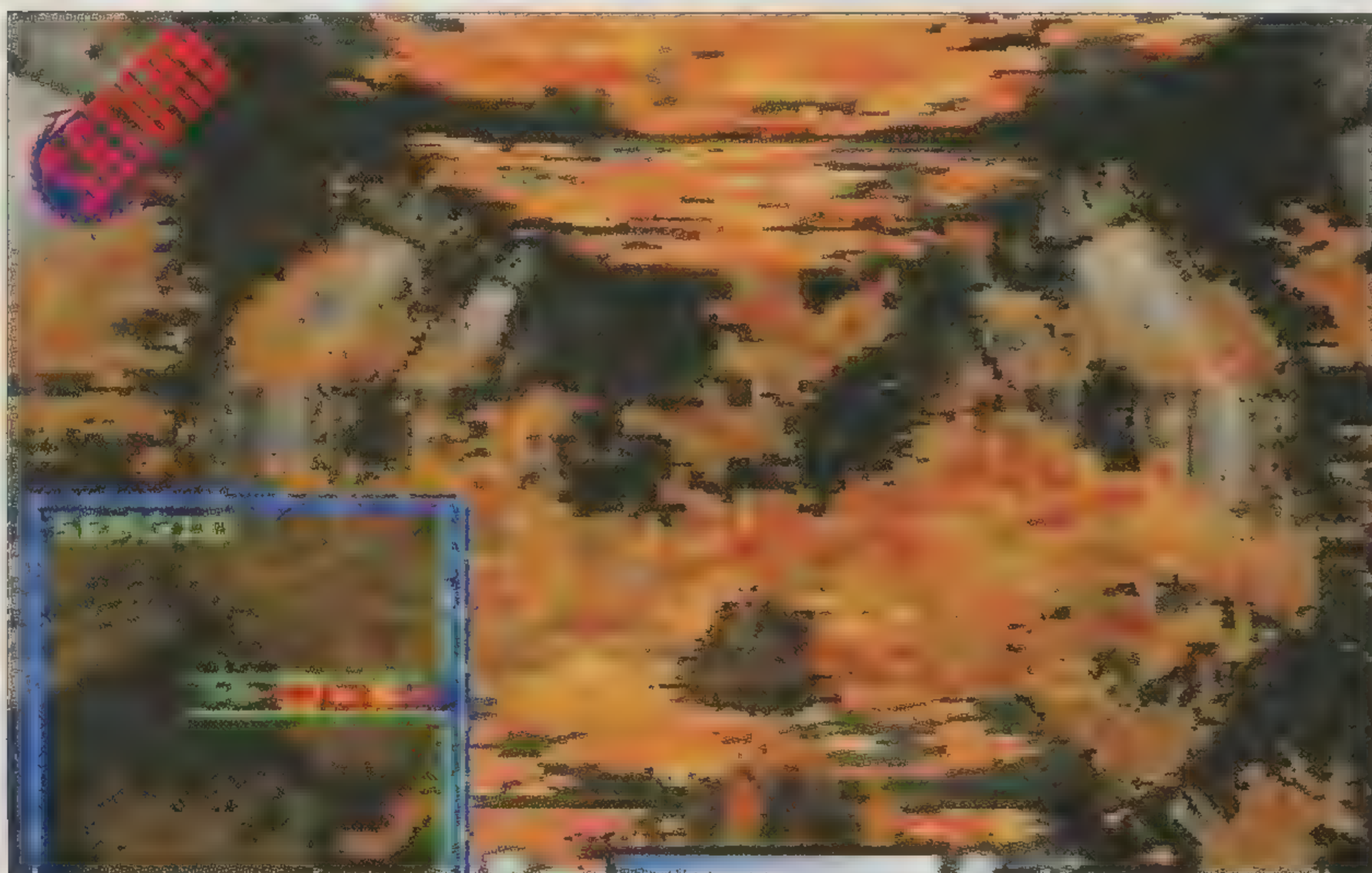
SPACE HULK

PSX/SATURN
MINDSCAPE

La Games Workshop è una società inglese che è riuscita a creare un impero dal nulla. Abbiamo già scritto, qualche mese fa, che, partendo da una società che produceva miniature in piombo, i responsabili della casa di Nottingham, sono riusciti a creare un "trend" che esula dalla semplice passione, trasformandosi in una vera e propria religione. Anche se *Warhammer - Shadow of the Horned Rat* sembrava dovesse essere il primo titolo, disponibile per console, nato dall'accordo tra la Mindscape e la Games Workshop, per problemi che sembrano legati alla velocità di calcolo della macchina, il debutto è toccato a *Space Hulk*, altro titolo che, come *Warhammer*, prende spunto da un gioco in scatola creato dalla GW. Anche se il gioco, in versione al silicio, è già stato visto in verisone PC e 3DO, e la versione PlayStation non offre niente di nuovo, può rivelarsi interessante per tutti gli appassionati del genere alla *Doom*, con un background di tutto rispetto, in grado di interessare anche i più incalliti giocatori di ruolo, che in questo gioco, potrebbero, in qualche modo, riconoscersi.

PSX • VIRGIN

Dopo mille annunci e mille smentite, sembra proprio che questo autunno sia il momento buono, per i possessori di PlayStation, di avere l'occasione di vedere girare sulle loro fide console le avventure del piccolo punto rosso che sponsorizza la Seven Up oltreoceano.

Cool Spot, già reso famoso da David Perry, padre, tra l'altro, anche del celeberrimo *Earth Worm Jim*, in versione 16 bit, si appresta a invadere il mondo dei 32 bit con un'avventura che lo porta a esplorare gli Studios della mecca del cinema. Ogni livello, infatti, sarà caratterizzato da un particolare genere cinematografico. Horror, catastrofico, storico, western e via dicendo. Sperare che le comparse, o le ambientazioni siano a suo vantaggio, e non contro di lui, risulta, chiaramente, essere un'utopia, poiché il nostro intraprendente e curioso amico, non è ben accetto dagli "abitanti" del luogo. La novità di maggior spicco del gioco, rispetto alle precedenti versioni, è rappresentata dalla visuale isometrica, che garantisce una maggiore mobilità al giocatore, oltre che un'azione più diretta. Bisogna dire che, nell'ultima versione per Megadrive, del gioco, era già stato fatto un tentativo del genere, e, in fin dei conti, aveva dato buoni risultati.

Quel che si può dire, su un titolo del genere, è che non si vede, in alcun modo, il motivo di un tale ritardo, che può forse essere imputato al desiderio di capire in quale modo, il mercato delle console, si sarebbe mosso. Ma queste, sono solo supposizioni.

ATTENTI AL GUFO

Anno due. In quello che può essere definiti il personalissimo calendario PlayStation nel vecchi continente. La Psygnosis si ripresenta per la seconda volta in prima fila, annunciando la realizzazione dei sequel che hanno maggiormente colpito il pubblico e i possessori della console della Sony.

Al momento del lancio ufficiale della Playstation in Europa, la Psygnosis si distinse come sviluppatore di grande qualità. L'immediata pubblicazione di *Destruction Derby* e *Wipeout* (che hanno raggiunto altissime percentuali di vendita sul mercato europeo) è stata per molti utenti la motivazione dell'acquisto del 32 bit della Sony, dato piuttosto credibile dal momento che a Natale '95 la percentuale di *Wipeout* venduti era pari al 50% del parco macchine installato. Con il passare del tempo, però, la casa di Liverpool non si è affatto seduta sugli allori, ma ha continuato a sfornare una grande quantità di titoli che, pur non raggiungendo sempre livelli di eccellenza, hanno ottenuto, nel loro genere, ottimi risultati. Basti pensare a giochi come *Discworld*, *Adidas Power Soccer* e il recentissimo *F1* (che trovate recensito in questo stesso numero). Al termine dell'estate, precisamente da Ottobre in poi, la Psygnosis si prepara a un "ritorno" in grande stile, con tre seguiti molto attesi e un nuovo gioco di piattaforme, ispirato alla saga dei *Lemmings*. In ordine cronologico, il primo titolo di questa nuova "ondata" a fare la sua apparizione sarà *Wipeout 2097* (o *XL*) che promette di replicare il successo del suo predecessore. Basato sullo stesso concetto di gare "automobilistiche" con vetture che viaggiano sollevate da terra (per mezzo di particolari cuscinetti antigravitazionali). Questo seguito offre numerose novità, capaci di soddisfare anche quanti hanno giocato il primo episodio fino alla nausea. La più importante e vistosa risiede, infatti, nell'introduzione di una barra di energia, che caratterizza la resistenza degli scudi della nave. Subendo colpi e andando a sbattere contro i muri questa barra diminuirà progressivamente, fino a causare l'esplosione del veicolo. La stessa sorte capiterà anche se non riuscirete a concludere i vari segmenti di gara nel tempo stabilito: diversamente dal primo

Cappottarsi non è mai stato così divertente. Le evoluzioni, in questo sequel, sono davvero impressionanti.

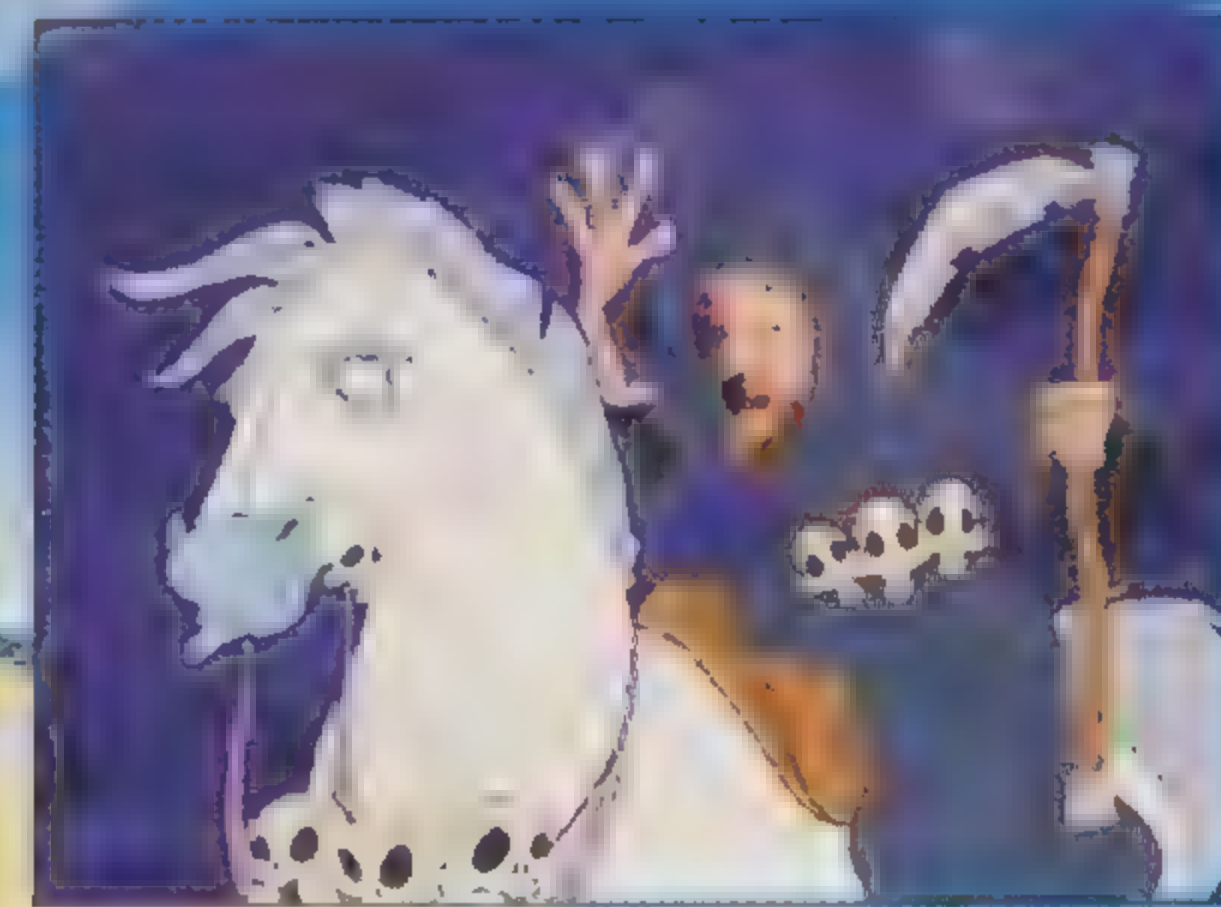
Lomax, il cavaliere che si rifà, nell'aspetto, ai Lemmings, è pronto a dare battaglia a Rayman...

DESTRUCTION DERBY VS DESTRUCTION DERBY 2

Nell'elaborazione di questo seguito, la Psygnosis ha preso in considerazione i difetti dell'originale. Ecco il confronto fra i due giochi

CARATTERISTICHE	D. DERBY	D. DERBY 2
Circuiti	Sei	Sette
Arene	Una	Quattro
Lunghezza massima di un circuito	Un quarto di miglio	Due miglia
Caratteristiche dei circuiti	Incroci, Strettoie	Incroci, Strettoie, Curve con sabbia, Colline, Gobbe, Rampe, Salti incrociati
Pit stop	No	Sì
Poligoni per ogni auto	112	254
Fonti di luce in tempo reale	Nessuna	Gouraud Shading
Rottami	Metallo	Metallo, Ruote, Portiere/cofano, Portabagagli
Dinamica degli scontri	Collisioni in 2D (Solo spinte)	Impatti in 3D (spinte, salti, cappottamenti)
Effetti dei danni	Fumo	Fumo, scintille, fiamme
Sospensioni	No	Quattro ruote indipendenti
Sterzata visibile	No	Sì

Wipeout, in cui il termine di una partita giungeva solo in caso di squalifica all'arrivo, in questo *2079* sono stati introdotti numerosi Checkpoint lungo i percorsi, aumentando la spinta a migliorare le proprie prestazioni. Naturalmente, sono stati cambiati tutti i circuiti di gioco e aggiunti nuovi bonus e nuove armi (alcune veramente spettacolari), il tutto con una differente veste grafica davvero eccellente. In più, oltre ai tracciati e alle squadre di base sono presenti dei particolari "segrete" che vengono svelate procedendo nel gioco. Il secondo seguito annunciato (che sarà disponibile un mese dopo *Wipeout XL*, precisamente a Novembre) è, invece, *Destruction Derby*, l'ottimo gioco di corse che simulava le spettacolari gare , al massacro, americane, in cui i tremendi incidenti che le caratterizzano, sono all'ordine del giorno. Al momento della sua uscita, il primo titolo riscosse dei pareri decisamente positivi, ma sollevò anche un buon numero di critiche indirizzate verso la dubbia longevità di questo prodotto (le sei piste erano davvero troppo corte e le competizioni a eliminazione erano limitate a una singola arena). La Psygnosis ha raccolto i commenti, favorevoli e non, dei giocatori, e si è impegnata, nello sviluppo di *DD2*, proprio nella risoluzione di questi difetti, realizzando più tracciati e di maggiore lunghezza (fino a otto volte di più di quelli originali!). Diversamente da *Wipeout 2097*, che mantiene comunque la struttura di gioco originale, *Destruction Derby 2* ha subito dei radicali cambiamenti, dovuti al nuovo e innovativo motore grafico. In questo seguito, infatti, gli scontri tra le vetture, non si limitano a semplici spinte, ma spaziano tra cappottamenti, salti e letali atterraggi, rendendo tutto il gioco decine di volte più spettacolare del suo predecessore. Anche la veste grafica ha

Tenka sfrutta quel filone reso popolare da Doom, violenza in soggettiva.

La morte è scesa in sciopero, il giocatore dovrà trasformarsi in sindacalista.

WIPEOUT VS WIPEOUT 2097

Ecco le principali differenze, in termini di caratteristiche di gioco, che distinguono l'originale dal suo seguito di prossima pubblicazione.

CARATTERISTICHE	WIPEOUT	WIPEOUT 2097
Livelli di velocità	Venom, Rapier	Vector (allenamento), Venom, Rapier, Phantom (nascosta)
Circuiti	Sei per ogni livello di velocità	Sei (più due nascosti) per ogni livello di velocità
		Combattimento due giocatori, Gara due giocatori, Time Trial due giocatori
Team	AG System, Auricom Research, Qirex, Fiesar	AG System, Auricom Research, Qirex, Fiesar, Pirhana (nascosto)
Corridori sul circuito	Otto	Da un minimo di dodici a un massimo di quindici
Visuali	Interna, Esterna	Interna, Esterna
Due Giocatori	Solo cavo Link, Gara singola, Sfida, Time trial	Solo cavo Link, Gara singola, Sfida con armi, Sfida senza armi, Time trial
Armi	Scudi, turbo, mine, shockwave, missili, missili a ricerca, Revcon, arma segreta: bomba	Scudi, turbo, mine, shockwave (più precisi), missili (colpo triplo), missili a ricerca (più precisi), E-Pak(ripristna l'energia), Pilota automatico, "Thunder" (colpisce i nemici in vista), proiettile al plasma (potente ma lungo da caricare), Quake Distrupter (genera un terremoto)

DIETRO LE QUINTE

La Reflections, il team di sviluppo di *Destruction Derby*, e del suo sequel, ha un passato storico di collaborazione con la Psygnosis che dura da ben sei anni. Tra i giochi che hanno creato basta ricordare *Ballistix*, i tre *Shadow of the Beast*, *AWESOME* e *Brian the Lion*.
È curioso notare che la realizzazione di *Destruction Derby* è seguita proprio allo sviluppo di quest'ultimo titolo, un gioco di piattaforme per Amiga dalla qualità non eccelsa.

subito notevoli modifiche, tutto a vantaggio del realismo: oltre ai "miseri" pezzi di metallo, le gare di *DD2* vedranno cofani, portiere e copertoni che saltano per tutta la pista e, intelligentemente, sarà anche possibile recarsi ai box (solo per un limitato numero di volte) e riparare la propria auto. Sembra, dunque, che questo *Destruction Derby 2* presenterà tutto quello che avrebbe dovuto essere il suo predecessore.
Chiude la rassegna dei titoli più imminenti Psygnosis *The Adventure of Lomax* (titolo ispirato alle avventure di un cavaliere medievale, da cui verrà probabilmente tratta anche una serie animata), un coloratissimo gioco di piattaforme basato sulla famosa saga dei *Lemmings*.
Questo titolo non ha in comune, con i simpatici roditori, semplicemente l'aspetto grafico dei personaggi sopracitati, ma "importa" direttamente dalla serie dei puzzle game, molte delle caratteristiche che ne hanno decretato il successo. Il protagonista, infatti, ha a disposizione una serie di abilità speciali, come scavare, costruire ponti e via dicendo, che derivano dai titoli originali. Il gioco, inoltre, si sviluppa su più piani paralleli, ed è proprio su questa caratteristica che la Psygnosis punta per superare il più probabile concorrente di questo prodotto, *Rayman 2*.
La casa di Liverpool ha in cantiere un'altra lunga serie di prodotti, già annunciati all'E3 di questa primavera. Il più atteso è sicuramente *Discworld II*, che sarà il secondo gioco a utilizzare l'alta risoluzione su PSX (dopo F1, sempre della Psygnosis).
Nel folle mondo creato da Terry Prachett, questa volta il povero Spargivento dovrà vedersela con la Morte in persona, che, dopo aver deciso di mettersi in sciopero, ha lasciato il mondo in preda a problemi di sovraffollamento. Tra gli altri prodotti in lavorazione bisogna poi ricordare le avventure, *Rodney Matthews*, *Sentient* e *City of the Lost Children* (ispirato al film omonimo, da cui, recentemente John Carpenter ha realizzato un remake) e ad altri titoli arcade, tra cui *Monster Truck Rally* (un gioco di corse con i Big Foot americani), *Alphastorm* e *Tenka*, un clone di *Doom* con ambientazioni decisamente futuristiche.

• Air

VIRTUDO

TEL. 02/717274-7491327

SUPERNINTENDO	L.199.000
MEGADRIVE	L.199.000
SATURN	MEGA OFFERTA
PLAYSTATION	SUPEROFFERTA

SATURN EURO

X-MEN	105.000
CLOCK WORK KNIGHT 2	99.000
OLYMPIC SOCCER	99.000
NEED FOR SPEED	99.000
OLYPICGAMES	99.000
NFL QUARTERBACK 96	99.000
ALIEN TRILOGY	99.000
BIG HURT	99.000
SHINING WISDOM	109.000
TOSHINDEN 2	109.000
GOLDEN AXE THE DUEL	109.000
DESTRUCTION DERBY	109.000
SEGA RALLY	99.000
VIRTUAL OPEN TENNIS	99.000

SATURN JAP

NIGHTS	129.000
TORICO	139.000
ROCKMAN X3	139.000
GRADIUS DELUXE PACK	139.000
STORY OF THOR	99.000
IREM ARCADE CLASSIC	139.000
VICTORY GOAL 96	129.000
FATAL FURY 3	129.000
DRAGON BALL Z - 2	139.000
FHIGHTERS 95	139.000
SONIC WINGS	129.000
VIRTUA FIGHTER KIDS	129.000
STRIKERS 1945	129.000
BOMBERMAN	129.000
SPACE HARIER	99.000

SATURN USA

SLAM JAM	99.000
DECATLETE	109.000
ULTIMATE MK3	129.000

SUPERNINTENDO

90° MINUTO	129.000
PINOCCHIO	139.000
TOY STORY	135.000
MARIO RPG	159.000
D.D. KONG QUEST 2	129.000
EARTHWORM JIM 2	117.000
WINTER GOLD	135.000
OLYMPIC SUMMER GAMES	129.000
PUZZLE BOBBLE	105.000
INT.SUP.STAR SOC.DELUXE	129.000
KILLER INSTINCT	83.000
SECRET EVERMORE	135.000
PAPERINO IN MAUIMALLARD	135.000

PSX EURO

MADDEN 96	109.000
VIEW POINT	109.000
ROAD RUSH	99.000
WING COMMANDER 3	109.000
NEED FOR SPEED	109.000
FADE TO BLACK	109.000
FIFA SOCCER 96	79.000
MAGIC CARPET	109.000
NBA LIVE 96	79.000
SPACE HULK	109.000
TRACK & FIELD	99.000
ACTUA SOCCER	89.000
NFL QUATERBACK 97	99.000
OLYMPIC GAMES	99.000
OLYMPIC SOCCER	99.000
IMPACT RACING	99.000
SAMPRAS TENNIS	99.000
ALIEN TRILOGY	99.000
TOSHINDEN 2	99.000
RESIDENT EVIL	99.000
TOTAL NBA	99.000
FORMULA 1	99.000
RAYMAN	99.000
PRO PINBALL	99.000
LEMMINGS	89.000
RIDGE RACE REV.	99.000
ADIDAS POWER SOCCER	99.000

PSX JAP

TEKKEN 2	159.000
HOKUTO NO KEN	169.000
KING OF FIGHTER 95	169.000
MOTOR TOON GP 2	159.000
KILEAK THE BLOOD 2	139.000
NAMCO MUSEUM VOL. 2	169.000
JUMPING FLASH 2	169.000
SAMURAI SHOWDOWN 3	169.000

PSX USA [illegible]

BUST A MOVE 2	99.000
GEX	69.000
VR SOCCER	69.000
GOAL STORM	59.000
HI-OCTANE	59.000
LOADED	79.000
RETURN FIRE	109.000
NBA LIVE 96	99.000
RAYMAN	79.000
TOP GUN	99.000
GUNSHIP	99.000

VENDITA PER CORRISPONDENZA
E AL DETTAGLIO
VIRTUDO VIA FIAMMA N. 6
20129 MILANO
ORARIO: 9,00-13,00 ALLE 15,30-19,30
TEL. 02/717274 FAX 02/7491327

I NOSTRI SERVIZI

- PAGAMENTI RATEALI
- CONSEGNA A DOMICILIO
- PAGAMENTO BANCOMAT
- RIMBORSO DEL BIGLIETTO DEL TRAM/METRO'
- CARO GAMES VIRTUDO
- VISIONE GAMES IN NEGOZIO
- RITIRO CARTUCCE MD/SNES
- PREVENTIVI GRATUITI ANCHE PER TELEFONO

Pagamenti rateali per Milano e provincia
Approfittatene subito!!!
Inoltre Vi ricordiamo che è in corso
OPERAZIONE GAMES FIDELITY

PRESSO IL NOSTRO PUNTO VENDITA
TROVERAI CD ROM PER PC
ESEMPIO
F.1 GRAND PRIX 2 99.000
e tanti altri...

NINTENDO 64
A LIRE 990.000 CON 1 GIOCO
A LIRE 1190.000 CON 2 GIOCHI
VOLANTE PEDALIERA + F1 PER PSX
SOLE LIRE 230.000
MEMORY CARD DATEL A 120
BLOCCHI A LIRE 89.000
KIT UNIVERSALE PER PSX
A SOLE LIRE 129.000
E TANTISSIME ALTRE STREPITOSE
OFFERTE TELEFONATE......
NB. PER CORRISPONDENZA SPESE
POSTALI L.10.000 IN CONTRASSEGNO
PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO
ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI
COMMERCIALIZZATI.

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA

Se desideri ricevere le nostre promozioni invia il presente coupon compilato con i tuoi dati
NOME ____________ ETA' ______
COGNOME ____________
VIA ____________
CITTA' ____________
CAP. ______ TEL. ______

Di *Nights*, ormai, sappiamo già tutto.
Ma qual è stata l'idea che ha portato i programmatori del Sonic Team a realizzare un gioco così originale?
Abbiamo deciso di chiederlo direttamente a loro.

CERTE NOTTI

Se è vero che l'antagonismo tra Sega e Nintendo è un dato di fatto, è anche possibile individuare due persone che incarnano il decennale duello tra le due società giapponesi. Shigeru Miyamoto è il papà di Mario, e l'uomo che meglio identifica la filosofia Nintendo. Per contro, sul versante Sega, Yuji Naka può essere tranquillamente considerato la mente che ha partorito Sonic e, ora, il paradosso onirico che risponde al nome di Nights. Abbiamo deciso di approfondire quelle che sono state le idee che hanno portato alla realizzazione di un gioco che ha già diviso gli animi dei videogiocatori di mezzo mondo, intervistando proprio Yuji Naka, il produttore esecutivo, Takashi Iizuka, il game designer, e Naoto Oshima, il direttore del progetto. In due parole, le persone più rappresentative di quello che ormai è diventato, agli occhi del mondo, il Sonic Team.

NAOTO OSHIMA

TAKASHI IIZUKA

Game Power: Quando avete cominciato a lavorare a *Nights*?

Yuji Naka: Abbiamo cominciato a lavorarci non appena terminato *Sonic & Knuckles*, che è stato realizzato in America. Una volta ritornati in Giappone abbiamo fatto delle riunioni fiume che ci hanno impegnato per sei mesi. Lo sviluppo vero e proprio del gioco è cominciato subito dopo, questo significa nell'aprile del 1995.

GP: Vi dispiacerebbe parlare un po' di voi per presentarvi ai lettori di Game Power?

YN: Non c'è problema. Io lavoro per la Sega da 13 anni, e *Nights* è il mio quindicesimo gioco. In passato ho realizzato diversi titoli per Megadrive, i più rappresentativi sono state le conversioni di *Out Run* e *Space Harrier*, oltre a *Sonic 1, 2* e *3*, e *Sonic & Knuckles.*
Cos'altro posso dire... ho trent'anni, sono single, vivo a Tokyo ma non sono libero durante i week end, devo lavorare. Adesso che abbiamo finito *Nights*, credo proprio che mi prenderò un periodo di pausa per godermi un po' la vita. Credo che se non ci si sa divertire, diventa difficile realizzare giochi che il pubblico possa apprezzare e con i quali riesca a divertirsi.
Naoto Oshima: Fino al 1986 lavoravo come designer per una agenzia di pubblicità. Sono entrato alla Sega nel 1987 e dopo aver lavorato su titoli per Master System e Megadrive ho creato il mio primo personaggio originale: *Sonic*. Per quanto riguarda *Nights*, ho disegnato il personaggio e sviluppato il suo modo di muoversi.
Takashi Iizuka: Io sono entrato a far parte del Sonic Team in occasione di *Sonic 3*, e questo è il mio terzo lavoro nel gruppo. Comunque non credo che ai lettori italiani interessi cosa faccio nel mio tempo libero, o no?

GP: Quante persone hanno fatto parte del team di sviluppo?

YN: Abbiamo cominciato in sette, lo stesso numero di persone che ha lavorato, a suo tempo, al progetto di *Sonic*. Comunque, procedendo con il progetto, molti altri si sono aggiunti al gruppo; Diciamo che, alla fine, una ventina di persone hanno partecipato allo sviluppo di *Nights*.

GP: Qual è la storia di *Nights*?

YN: Un ragazzo di nome Eliot e una ragazza di nome Clarise, vagando per un luogo che esiste solo nei sogni, chiamato Nightopia, cercheranno, con l'aiuto di Nights, che esiste proprio grazie ai loro sogni, di sconfiggere il malvagio signore che domina quella terra, Nightmare (per chi non lo sapesse, nightmare, in inglese, significa incubo, NdR).

GP: Secondo voi qual è l'importanza del design di un personaggio per il successo di un gioco?

YN: Per poter produrre un gioco che abbia successo a livello commerciale, crediamo che non basti semplicemente realizzare un personaggio apprezzato dalla maggior parte dei giocatori, o la cui capacità comunicativa riesca a dare un'idea precisa del gioco. Quello che abbiamo cercato di fare in *Nights* è proporre al pubblico qualcosa che sia in grado di rivoluzionare quella che è la nostra cultura viudeoludica, utilizzando sia un personaggio diverso dagli altri che ingorando quelle che sono le normali norme che regolano il game design di un gioco.

YUJI NAKA

GP: Come avete creato il personaggio di Nights?

NO: Inizialmente ho fatto delle ricerche sui personaggi della mitologia europea e degli Stati Uniti, la mia intenzione era realizzare un personaggio che si avvicinasse all'aspetto di un angelo, e ritenevo che una parte molto importante fosse legata alle movenze di cui era dotato. Sonic era sicuramente un personaggio molto accattivante, ma che non mostrava il suo "lato oscuro". Nights, invece, è decisamente più imprevedibile: può apparire felice e, un secondo dopo, affamato. Non si può, insomma, mai sapere esattamente cosa sta per fare.

GP: Nights non pare proprio un personaggio tipicamente giapponese, vi siete ispirati a idee di origini occidentali?

NO: Sì, Nights ha sicuramente un aspetto Europeo e, per quanto riguarda gli atteggiamenti, è, invece, molto più vicino agli Americani...

YN: Nights ha un look decisamente elegante. Non ho viaggiato molto, sono stato solo negli Stati Uniti, ma credo che l'immagine di questo personaggio posso piacere ai giocatori di tutte le nazioalità. Sonic ha avuto un grosso impatto negli States e in Europa. Non penso di aver commesso un errore con Nights, confidiamo molto nel suo successo.

GP: Durante le prime fasi di sviluppo, Nights aveva lo stesso aspetto che ha poi assunto definitivamente?

TI: Inizialmente avevo intenzione di realizzare un personaggio bianco.

YN: L'idea di base, comunque, si trovava negli schizzi preparatori. Abbiamo fatto un sacco di ricerche per questo personaggio e solo verso la fine dello sviluppo abbiamo scelto l'aspetto definitivo di Nights. Tuttavia, il nome del gioco era stato deciso sin dall'inizio e non ha subito alcun cambiamento durante la lavorazione.

GP: L'idea di base del gioco è rimasta la stessa rispetto al risultato definitivo che avete ottenuto?

YN: Inizialmente, avevamo intenzione di realizzare un gioco dai ritmi decisamente lenti, in cui il giocatore potesse volare senza alcuna fretta. Però, durante lo sviluppo, abbiamo progressivamente accelerato il gioco fino a raggiungere la velocità che possiede

adesso. In pratica, abbiamo raggiunto un livello molto vicino a *Sonic*, non era certo nostra intenzione ma siamo giunti alla conclusione che la giocabilità era decisamente maggiore.

GP: Volare rappresenta una parte fondamentale del gioco, perché pensate che possa essere divertente per un giocatore?

YN: Quando qualcuno sogna di volare nel cielo come un uccello, la sensazione non ha precedenti. Abbiamo voluto trasformare un sogno in realtà, questo è il concetto fondamentale che sta alla base di *Nights*. In questo modo è nato un genere del tutto nuovo di giochi, in cui il giocatore può provare sempre nuove emozioni, desiderando di tornare a giocare. In aggiunta, il gioco utilizza un nuovo fattore temporale, che ci ha permesso di creare un gioco capace di coinvolgere più e più volte, godibile per giocatori di qualunque livello.

GP: Avete pensato ai giocatori più abili?

YN: Uno dei nostri primi obbiettivi era quello di creare un mondo in cui il giocatore potesse migliorare i propri risultati giocando più volte. Non volevamo realizzare un prodotto limitato, dove i livelli vengono affrontati uno dopo l'altro nella maniera classica, ma un gioco in cui si abbia la spinta a tornare indietro, per migliorare la propria abilità. In questo senso abbiamo incorporato differenti caratteristiche che rendono una partita sempre diversa da un'altra. Per esempio, abbiamo inserito un "parametro comportamentale", in modo che gli abitanti dei diversi mondi possano reagire diversamente nei confronti di Nights, a volte in maniera ostile, a volte amichevolmente, senza alcun modo di poterlo prevedere. In pratica gli abitanti di questo mondo vivono la loro vita mentre il gioco va avanti.

GP: Perché avete deciso di introdurre un nuovo personaggio e non di utilizzare Sonic per questo gioco?

YN: Beh, sicuramente sarebbe stato facile usare Sonic, ma abbiamo pensato che la gente si aspettasse qualcosa di più. Abbiamo così realizzato un nuovo personaggio e un nuovo mondo. Volevamo, inoltre, fare una pausa con la serie dei *Sonic* per poi ricominciare con nuove idee.
Molte Software House continuano a sviluppare giochi piuttosto simili, finendo con l'annoiare i giocatori. In effetti, è comunque difficile per noi continuare una serie di giochi con nuove idee. Siamo dei normali "esseri umani" e le idee non saltano fuori molto facilmente .

GP: Possiamo quindi affermare che i membri del SonicTeam sono normali "esseri umani"!

YN: In definitiva, noi abbiamo semplicemente realizzato quello che volevamo fare nei nostri sogni. Chiunque può fare un gioco, ma per ottenere dei buoni risultati devi, prima di tutto, avere un buon team di sviluppo. Molti con delle ottime idee di partenza e una grande forza di volontà possono sviluppare un gioco come *Nights*! Non siamo certi dei geni! Siamo solamente riusciti a trasformare in realtà le nostre idee. Esistono tantissimi giochi migliori di *Nights* in Europa e in USA. Non ci vediamo come geni e non crediamo che i nostri giochi siano i migliori nel loro genere. Il nostro motto potrebbe essere questo "Facciamo del nostro meglio per ottenere dei buoni risultati"*. Ci crediamo veramente delle persone normali. Per realizzare un buon gioco, dobbiamo essere il più vicino possibile ai giocatori.
NO: Io penso che, come mentalità, siamo davvero vicini ai bambini...
YN: Ho trent'anni, penso sia piuttosto difficile dire che siamo dei bambini. Anche se è vero che amiamo veramente giocare.

**Questa frase è un tipico modo di dire giapponese degli impiegati per esprimere la loro motivazione al lavoro.*

GP: Quali caratteristiche ritenete che abbiano decretato il successo di *Sonic the Hedgehog* su Megadrive?

YN: Pensiamo che sia stato merito di tre separate caratteristiche. Prima di tutto lo sviluppo dello scrolling. In secondo luogo il carisma del personaggio e l'impostazione originale del mondo in cui si muove, e, per ultimo, il sistema di approccio ai vari livelli che permette una sensazione di freschezza in ogni livello.

GP: Avete cercato di riproporre queste caratteristiche anche in *Nights*?

YN: Anche se il modo di rappresentarle può essere considerato diverso, la nostra filosofia, cioè quella di realizzare

giochi che soddisfino i nostri utenti, è invariata.

GP: *Nights* può essere considerato un gioco che si muove in un mondo in 3D reale?

YN: Il mondo di *Nights* è totalmente in 3D. Tuttavia, se tutti i livelli avessero avuto un ambiente in 3D, la giocabilità ne avrebbe risentito e la difficoltà del gioco sarebbe potuta aumentare. Quindi, per poter ovviare a queste "pecche", abbiamo fatto in modo che i giocatori possano volare attraverso il mondo di *Nights* senza problemi.

GP: *Nights* utilizza le capacità del Saturn al 100%?

YN: Siamo pienamente soddisfatti delle capacità del Saturn. A mio parere personale non abbiamo sfruttato le sue capacità hardware al 100%. Crediamo sia possibile fare molto di più. Bisogna considerare che *Nights* è il nostro primo gioco per il 32 bit, quindi prima di partire abbiamo studiato da vicino le capacità della macchina, però dobbiamo imparare ancora molto, sono sicuro che ci sono molte cose che il Saturn sa fare, ma che non abbiamo ancora provato. Solo il manuale di base della macchina è composto da tre volumi, questa volta abbiamo cercato di utilizzare al meglio le nostre capacità.

GP: Qual è stato il momento meno divertente dello sviluppo del gioco?

YN: Non mi pare il caso di usare la frase "meno divertente"... Ci sono state sezione difficili, ma ci siamo comunque divertiti nel realizzare *Nights*.
NO: Abbiamo rifatto alcune parti del gioco un sacco di volte...
YN: Prima di arrivare alla versione finale, ne sono uscite alcune piuttosto divertenti. Sarebbe interessante mostrarle al pubblico. Abbiamo realizzato almeno cinque diverse versioni del gioco, e nessuna di queste assomiglia a quella finale che, per quanto mi riguarda, è la migliore.

GP: Cosa pensate del fatto che il vostro gioco venga messo direttamente a confronto con il *Super Mario* di Shigeru Miyamoto, per Nintendo 64? Chi credete che sia il maggior avversario di *Nigths*?

YN: Il maggior avversario di *Nights* è *Sonic*. *Super Mario* per N64 è il gioco che ci si poteva aspettare. Tuttavia, il modo di utilizzare il 3D in *Nights* e in *Super Mario* è totalmente differente, non credo che possano essere messi a confronto.

GP: Credete che *Nights*, per Saturn, possa avere lo stesso impatto sul pubblico che ebbe *Sonic* per Megadrive?

YN: Il nostro sforzo è stato volto a fare in modo che Nights abbia un impatto ancora maggiore di quanto ne ebbe a suo tempo *Sonic*. Voi non cretede che ce l'abbiamo fatta?

A quest'ultima domanda dovrebbe rispondere il pubblico. Perciò lasciamo il Sonic Team e aspettiamo che siano gli utenti a decidere se *Nights* è il gioco in grado di rilanciare in maniera definitiva il Saturn. Noi di Gippì crediamo proprio di sì. Staremo a vedere.

• Nicolasan

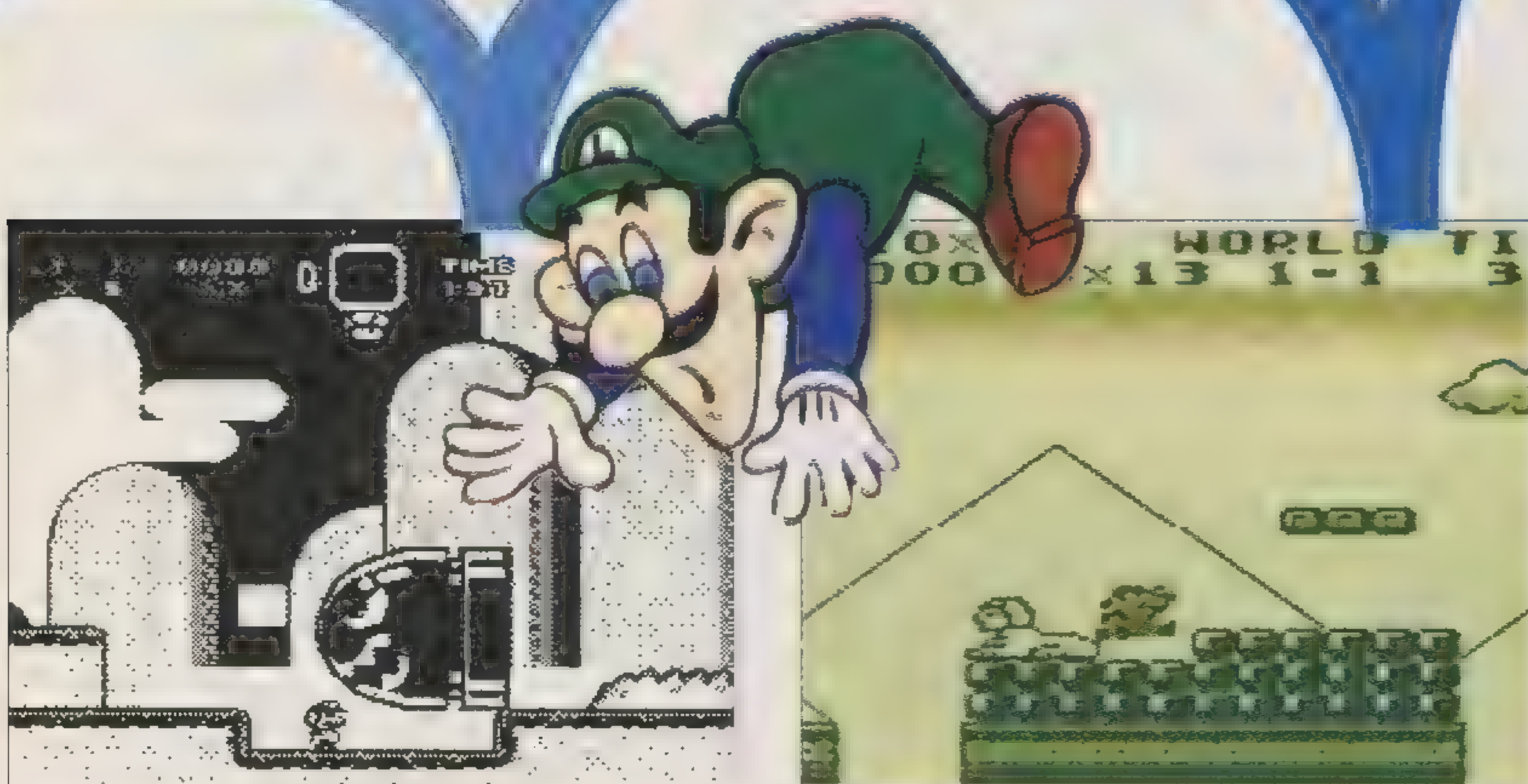
UN NUOVO JOYPAD PER NIGTHS

Per sfruttare al meglio le capacità acrobatiche di Nights, la Sega ha realizzato il nuovo joypad analogico per Saturn, acquistabile in "bundle" con il gioco, oppure separatamente. Come noterete dalla foto, qui a fianco, la forma ricorda, in qualche modo, il joypad del Nintendo 64, anche se le differenze sono evidenti, sia nel modo d'impugnarlo che in quello di utilizzo.

SUPER 3D ACTION !
RUN. SWIM. JUMP. FLY. A
ONLY FOR NINTENDO 64
SUPER MARIO 64
スーパーマリオ

IL SIGNORE

Potrà sembrare strano, soprattutto ai più giovani, ma l'idraulico più famoso del mondo dei videogiochi ha un papà. Non è un padre come tutti gli altri, ma solo perché è più creativo, più geniale e più disponibile di molti altri. Senza contare che è uno dei pochi genitori giapponesi che ha deciso di dare un nome italiano al proprio figlio.

Mister Shigeru Miyamoto può essere considerato, ufficialmente, la mente che ha permesso al personaggio più amato nella storia dei videogiochi di raggiungere la notorietà che possiede ora. Forse sono in pochi i lettori che seguono lo sci o il ciclismo, però se Mario Cipollini, nel ciclismo, e Mario Reiter, austriaco dello sci alpino, hanno lo stesso soprannome, cioè Super Mario (oltre che Re leone, per quanto riguarda il nostro ciclista) ci sarà pure un motivo. Miyamoto ha iniziato la sua carriera alla Nintendo, creando un videogioco destinato a fare epoca, *Donkey Kong*, ma la cosa più interessante è stata che il personaggio protagonista del gioco, pur avendo vissuto una seconda, e terza giovinezza, visto che il terzo episodio delle sue nuove avventure vedranno la luce su SNES entro la fine dell'anno, non fu quello che riscosse maggior successo, bensì il suo antagonista, che ispirò maggiormente i videogiocatori di tutto il mondo, che furono in grado di vedere in

Super Mario World.

Super Mario Land.

DEI SALTELLI

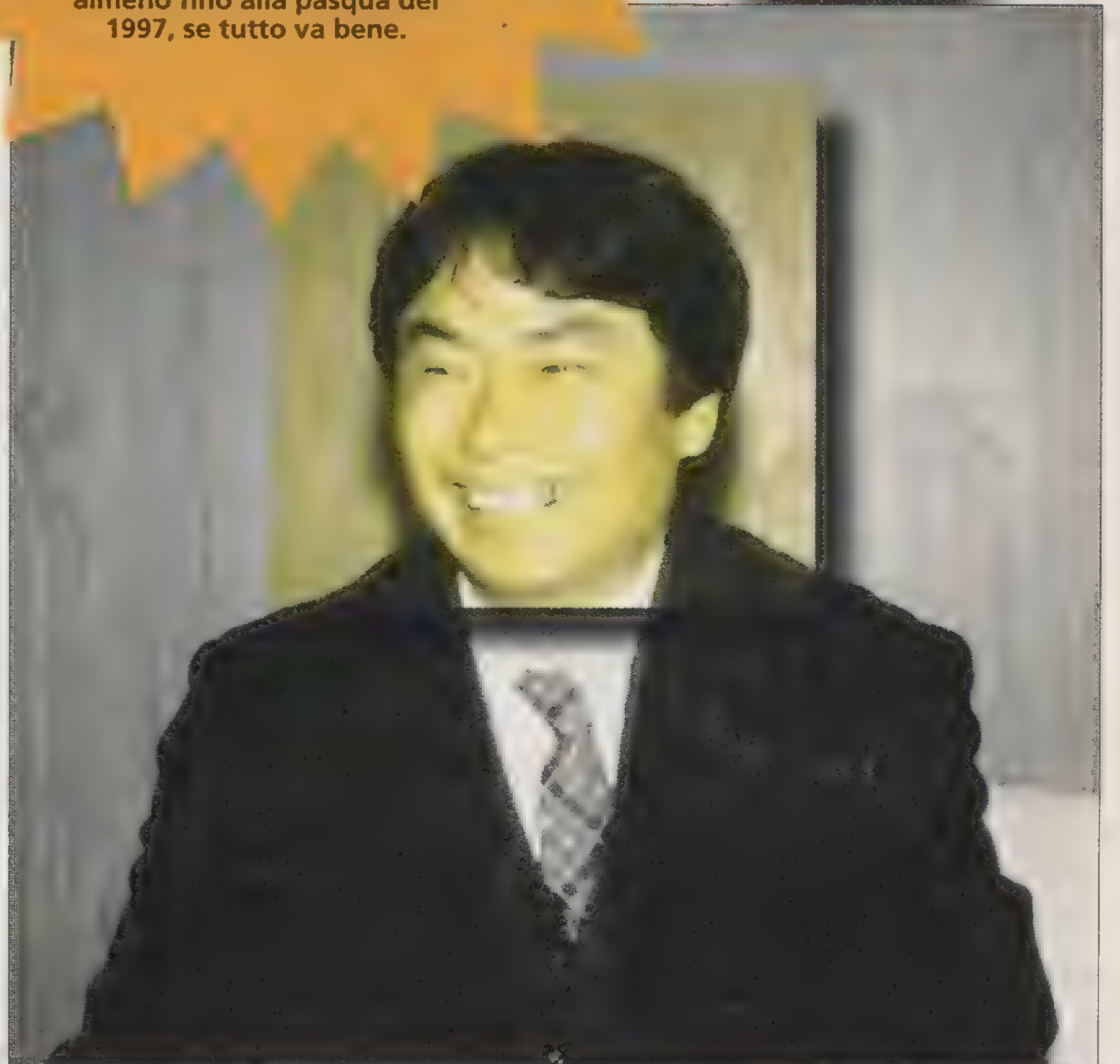
quello strano idraulico, di origine italiana (si sa, ce ne sono di buoni e di cattivi), lo "sprite" ideale per le loro proiezioni videoludiche.
Miyamoto, dopo questo inaspettato succeccesso iniziale, non è certo stato a riposarsi sugli allori, realizzando, in successione, diversi episodi di *Zelda*, altrettanti di *Mario* oltre a *Pilotwings* e *Starwings* per SNES. Oggi, com'era logico aspettarsi, è il Game Designer di Super Mario 64, che, come avrete occasione leggere nelle pagine che seguono, si rivela l'ennesimo capolavoro concepito dalla mente del caro Shigeru. A suo tempo, abbiamo già pubblicato un'intervista che cercava di comprendere quali erano i meccanismi che portavano Mr. Miyamoto a realizzare giochi così giocabili, così profondamente divertenti, e lui stesso si era, con il massimo del rispetto nei confronti del pittore, paragonato a Cezanne, che, con la sua arte, tendeva sempre a stupire lo spettatore. Quindi, nel suo piccolo, se si può parlare di piccolo, lo stesso Miyamoto, da sempre, è intenzionato a stupire il videogiocatore, o, quantomeno, a rendere ogni nuova esperienza da lui creata, unica.
Non si può dire che, anche questa volta, non abbia colpito nel segno.
Nelle pagine che seguono potrete seguire una sintetica storia di quello che Super Mario ci ha regalato nel corso degli ultimi quindici anni, già perchè ormai sono quindi anni che il caro idraulico appare sui nostri schermi. Tralasciando la sua prima apparizione, da attore non protagonista nel 1981, proprio in occasione di *Donkey Kong*, anche se è vero che bisogna aspettare l'anno successivo per incontrarlo, con il nome che lo ha ormai reso famoso, nel ruolo di cattivo di prima categoria, cioè in *Donkey Kong Junior*, nel corso del quale il figlio dello scimmione si mette in competizione con l'idraulico in tuta blu, e come altro avrebbe potuto

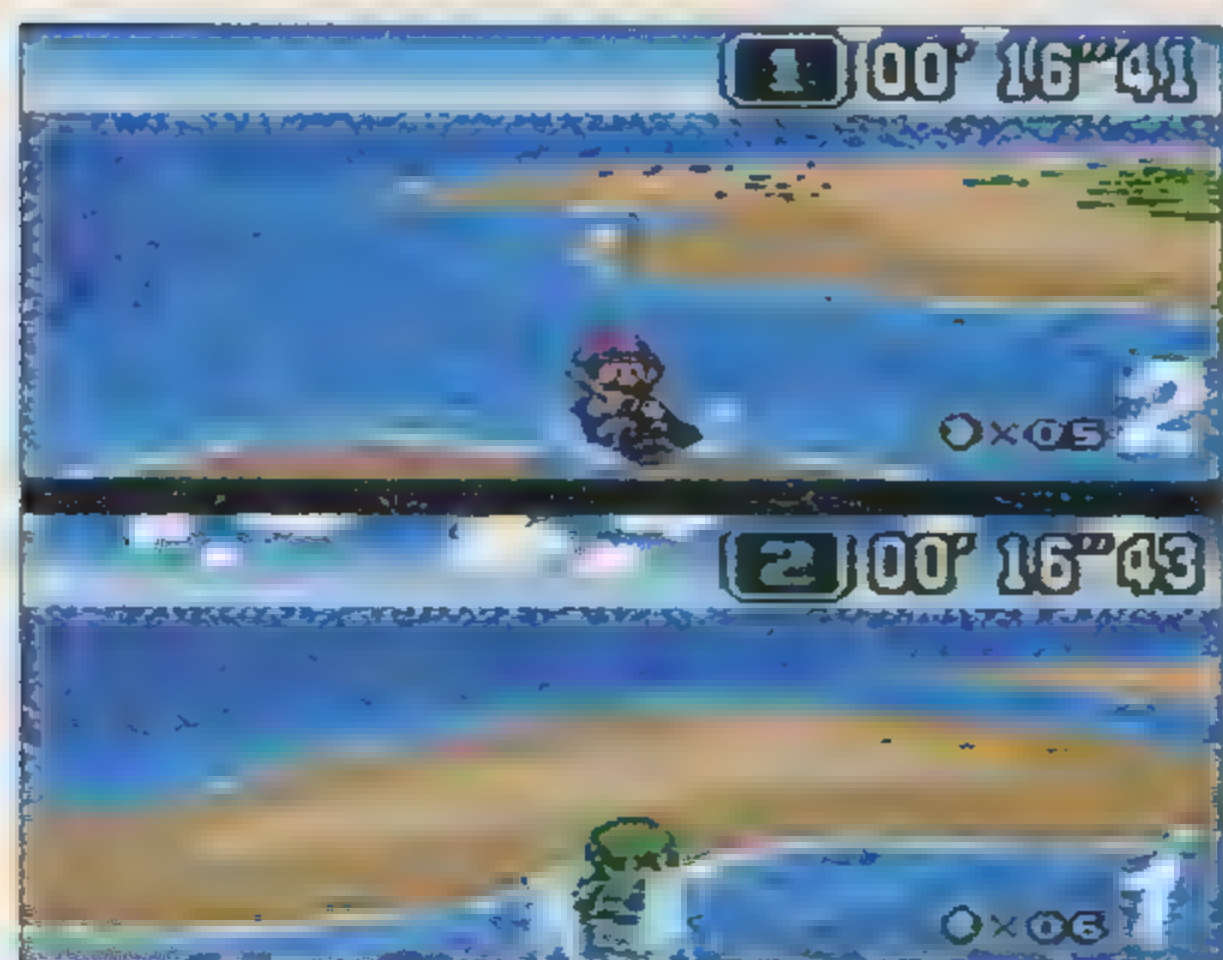
ESCLUSIVO!

NEL 1995 LA CONSOLE NINTENDO A 64-BIT!!!

Il colosso nipponico del divertimento elettronico sta sviluppando una nuova
console a 64-bit insieme alla Silicon Graphics: Game Power vi rivela tutti i
retroscena di una macchina destinata a rivoluzionare il mercato.
Il 23 agosto scorso Nintendo e Silicon Graphics rendevano pubblica a San
Francisco una spettacolare notizia: la grande "N" e i "signori" della computer-
grafica hanno stipulato un accordo di collaborazione a lungo termine. Il loro
obiettivo è uno solo: creare la macchina da gioco definitiva. Il progetto è quel-
lo di realizzare una console a 64-bit, denominata "Project Reality".
"Supera tutti i limiti attuali del videogioco e cambierà completamente l'idea
che chiunque ha avuto finora sul videogioco e sulle sue possibilità", ha sottoli-
neato un raggiante Howard Lincoln, vicepresidente della Nintendo of Ameri-
ca. Il sistema permetterà di miscelare sapientemente immagini, grafica e ani-
mazioni ad alta definizione nella migliore qualità televisiva e cinematografica,
ed è già predisposta per espansioni di realtà virtuale o nuove tecnologie ludi-
che. Insomma, una 3DO ancora più potente. Il nuovo prodotto, che verrà svi-
luppato per la Nintendo, dovrebbe essere commercializzato in America nel
1994, ma solo in versione coin-op, mentre nel 1995 la macchina sarà disponi-
bile anche per il mercato home, che la Nintendo intende espugnare senza
troppi complimenti. Il prezzo del Project Reality non dovrebbe superare i 250
dollari. Impressionante. James Clark, direttore della Silicon Graphics, ha
snocciolato con dovizia di particolari le caratteristiche tecniche della nu
macchina: "il chip del nuovo Multimedia Engine della Silicon dispone di
processore a 64-bit. Con oltre 100 Mflops (Millions of floating point, ovver
al secondo, che la macchina può effet-

Già.
Esclusivo!
Ma non troppo. Nel lontano ottobre del 1993, noi di Game Power, annunciavamo l'imminente, si fa per dire, lancio del mitico Project Reality, destinato, poi, a essere ribattezzato Nintendo 64. La data prevista doveva essere un mese imprecisato del 1995, sappiamo tutti, in seguito, come è andata a finire. Alla fine di aprile di quest'anno, la nuova console Nintendo ha fatto la sua apparizione nei negozi giapponesi, alla fine di settembre, dovrebbe raggiungere il mercato americano, mentre noi poveri europei dovremo attendere, pare, almeno fino alla pasqua del 1997, se tutto va bene.

Donkey Kong.

essere, per salvare il proprio babbo. Il primo titolo dedicato a Mario, e a suo fratello Luigi, se mi lasciate passare il termine, lo "sfigato" della famiglia, visto che non è mai riuscito a "bissare'", tanto meno nel film uscito qualche anno fa, il successo del fratello, fu *Mario Bros*, dove la parola bros, ben lascia intuire che la famiglia degli idraulici videoludici si è allargata. Tra le altre cose, in questo primo episodio, appaiono, per la prima volta, con la netta intenzione di restarci, le mitiche tartarughe, che caratterizzeranno tutte le altre puntate della "serie".
Bisogna, però, attendere il prefisso Super, per avere a che fare con il primo vero titolo in grado di vendere milioni di NES in tutto il mondo, e rendere Mario, o meglio, Super Mario, e il suo creatore, la cosa che, con immediatezza, viene associata ai videogiochi. Gli otto livelli che caratterizzano il gioco, apparentemente immensi, lo rendono il passatempo più in voga alla metà degli anni '80, tanto da rendere il Nintendo una citazione per diversi film di quel periodo, o successivo (per citarne alcuni: "Hudson Hawk", con Bruce Willis; o "Il piccolo Grande Mago dei Videogames"). Superando la splendida esperienza dei due successivi episodi, sempre per NES, l'uscita delle nuove macchine della Nintendo, introducono una sorta di evoluzione a cui ci si era abituati. Con

La fama di Super Mario, lo ha portato anche in quel di Hollywood. Protagonista di un film che, per la verità, non ha riscosso il successo, di critica e di pubblico, che molti si aspettavano. Gli interpreti di Mario, e di suo fratello Luigi, erano, rispettivamente, Bob Hoskins, già conosciuto al pubblico più giovane per la parte del detective umano di "Chi ha incastrato Roger Rabbit", e John Leguizamo. Per infoltire la cerchia di nomi famosi, nel ruolo di Koopa, era stato scelto Dennis Hooper. Mentre Yoshi era stato rappresentato da un piccolo pupazzo.

Super Mario Kart.

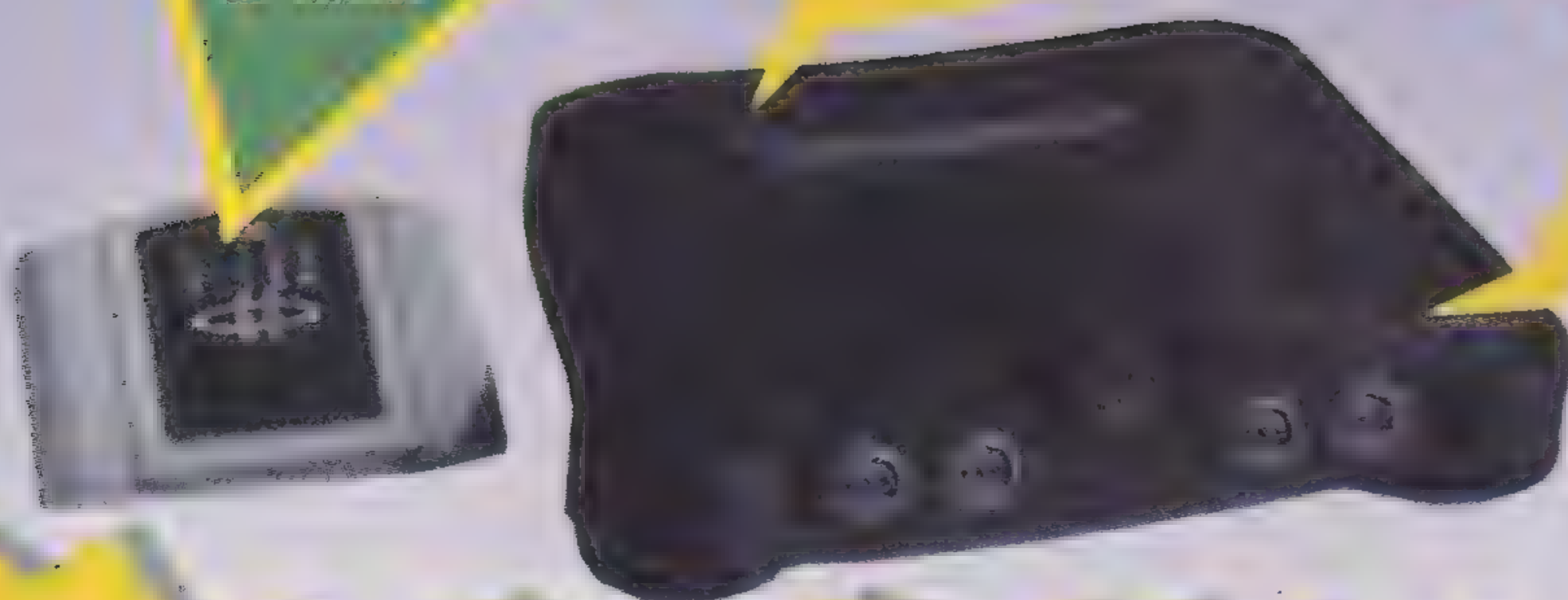
Super Mario Bros.

il lancio del Game Boy, è la volta di *Super Mario Land*, mentre, nel momento in cui il Super Nintendo raggiunge i mercati di tutto il mondo, è *Super Mario World* (da notare il cambiamento di suffisso) che stupisce i giocatori di mezzo mondo, proponendo uno dei giochi a piattaforme in grado di rivoluzionare un genere che, ormai, cominciava a sentire il peso degli anni. Tuto ciò che segue, può essere considerata storia moderna. *Super Mario Kart*, pur restando una pietra miliare nel genre, riprendeva concetti già espressi, in special modo su di una piattaforma come il Super NES. Nemmeno *Super Mario All Stars* riusciva a ridare splendore a una saga che cominciava, in un modo o nell'altro, a sentire il peso degli anni. Dobbiamo ammettere, comunque, che *Yoshi's Island* e il successivo *Super Mario the legend of Seven Stars* (o *RpG*, che dir si voglia), sono riusciti a risvegliare, in ogni viedogiocatore, il desiderio di rivedere il piccolo idraulico protagonista di un qualcosa che lo rimettesse sul piedistallo che gli competeva.

Inutile dire che con l'arrivo di *Super Mario 64*, le cose sono rientrate nei binari che tutti si aspettavano. Naturalmente, dietro a tanta giocabilità e splendore grafico troviamo ancora lui, Shigeru Miyamoto. Nato nel 1952 a Sonobe, in Giappone, Shigeru, è entrato a far parte della Nintendo nel 1977, dopo essersi diplomato in design industriale, e nel 1979 comincia realizzare personaggi per la casa di Kyoto. Adesso, sappiamo tutti cosa è riuscito a fare di un mercato che poteva sembrare, a quel tempo, di serie B.

Dottor Mario.

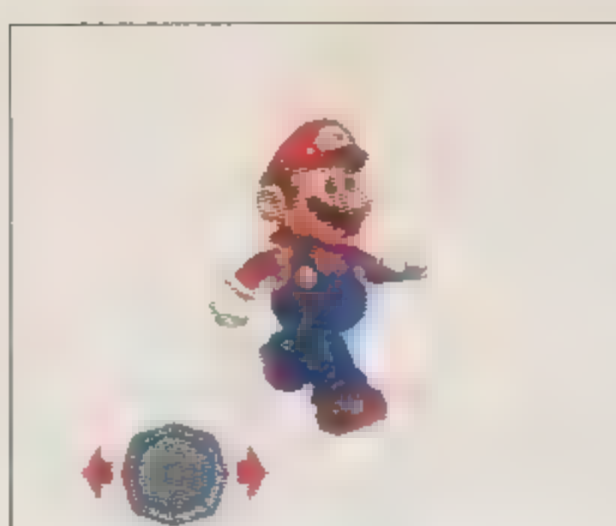
• Random

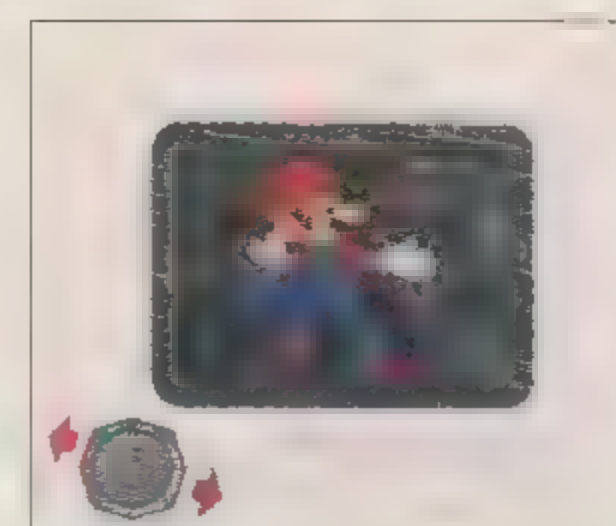
GIOCO	ANNO	SISTEMA
Donkey kong	1981	COIN OP
Donkey kong Jr.	1982	COIN OP
Mario Bros	1983	NES
Super Mario Bros	1985	NES
Super Mario Bros 2	1988	NES
Super Mario Land	1989	GAME BOY
Super Mario Bros 3	1990	NES
Super Mario World	1991	SNES
Super Mario Land 2	1992	GAME BOY
Super Mario All Stars	1993	SNES
Super Mario Kart	1993	SNES
Yoshi's Island	1995	SNES
Super Mario RPG	1996	SNES
Super Mario 64	1996	NINTENDO 64

DA OGGI ALLA GAMELAND3 NOLEGGIO VIDEOGIOCHI

MEGADRIVE - SUPER NES - SONY - PSX - SATURN - ULTRA 64 - PC - CD ROM

Casa: NINTENDO
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

Circa quindici anni fa, cominciò a circolare nei bar, e nelle sale giochi di mezzo mondo, uno dei titoli a piattaforme più accattivanti che la storia videoludica ricordi: *Donkey Kong*. Ne era protagonista, in baffi, cappello, e tuta rossa e blu, un idraulico italo-americano dal nome comunissimo: Mario. Probabilmente, a quel tempo, pochi o nessuno si sarebbero potuti aspettare che il piccolo sprite, che correva incessantemente da un piano all'altro, nei livelli di quell'arcaico gioco, sarebbe diventato nel giro di pochi anni la mascotte più famosa, simpatica e presente, dell'intero mondo elettronico. Da *Super Mario Bros 1* e *2*, per non parlare di titoli come *Super Mario World*, e dello splendido *Yoshi's Island*, il successo che Mario ha ottenuto da quindici anni a questa parte, accompagnando tutte le piattaforme della Nintendo, sembra destinato a ripetersi con l'uscita di *Super Mario 64*, il primo gioco tridimensionale della grande N, realizzato totalmente in grafica poligonale solida.
Subito dopo il logo del gioco, ad

I MOVIMENTI DI MARIO

Super Mario 64, possiede un sistema di controllo analogico. Agendo sul controller centrale del joypad si controllano i movimenti del personaggio sulle piattaforme e durante il volo.

Più viene inclinata la leva del controller, maggiormente Mario, seguirà la direzione che gli viene imposta. La velocità, tra l'altro, influenza anche la lunghezza del salto.

Avvicinandosi a una parete, è possibile strisciare contro di essa, per passare su piattaforme strettissime e cornicioni molto sottili. Molte di queste nicchie, nascondo delle stelle.

Questo livello conduce direttamente al primo scontro di Mario con Bowser.

Il pinguino nella foto, ci sta chiedendo di ingaggiare una corsa con lui.

Il primo incontro con il malefico Bowser. Dovremo raggiungere la sua piccola coda, per afferrarlo e scagliarlo contro le mine esplosive sui lati del ring.

Durante il gioco, alcuni amici ci daranno informazioni utili sul gioco.

Il mondo della neve, è uno dei piu difficili e complicati in assoluto.

I MONDI

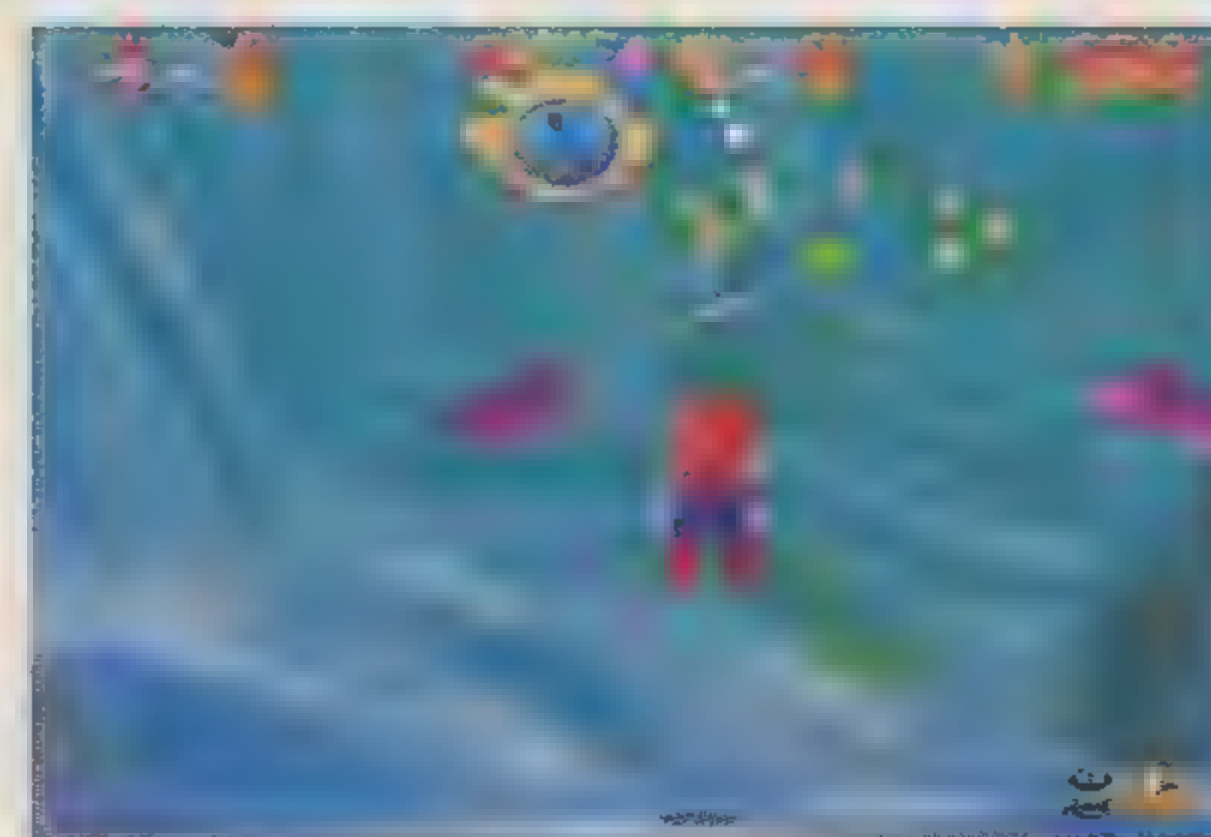
IL MONDO IN UN TAPPETO

***Super Mario 64*, è composto da quindici mondi diversi e quindici livelli segreti, che danno un totale di centoventi stelle. In ogni mondo si devono recuperare sette stelle, cinque per ogni missione portata a termine, una per aver raccolto otto monete rosse e una per averne raccolte cento di quelle gialle. Le rimanenti quindici stelle, si possono ottenere solo trovando i quindici livelli segreti sparsi per il gioco.**

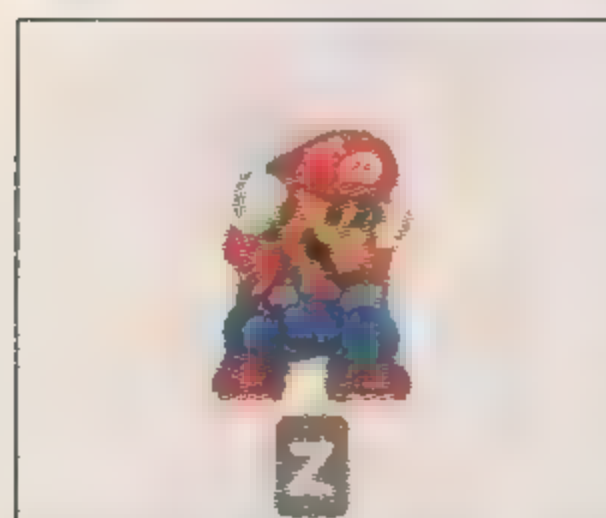
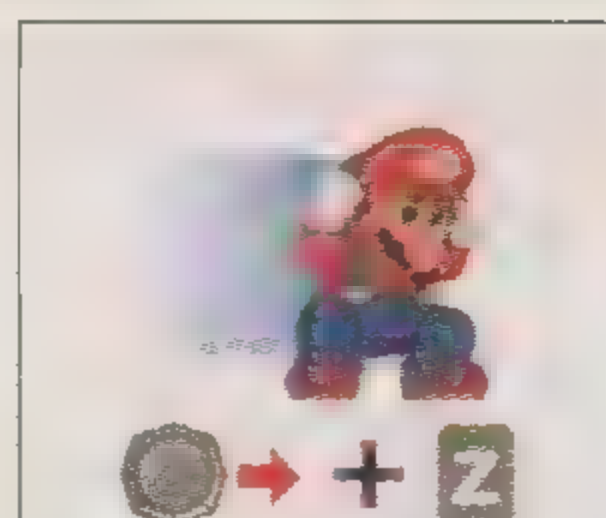
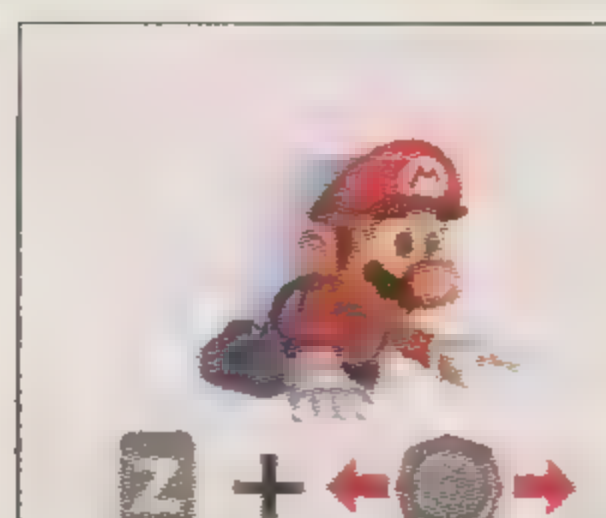
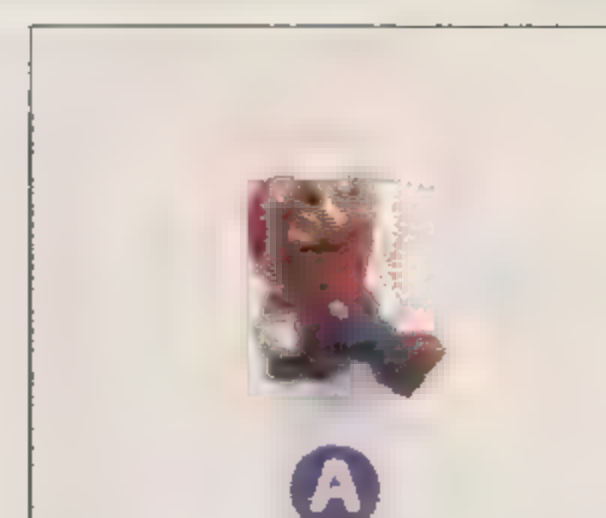
IL MONDO DELLE BOMBE

Questo è il primo mondo che dovremo affrontare, e che ci permetterà di prendere confidenza sia con il sistema di controllo di Mario, che con il meccanismo di gioco. In questo mondo, avremo l'occasione di incontrare il primo mostro di fine livello, ingaggiare una gara di corsa con una tartaruga, farsi sparare da un cannone e volare per recuperare tutte le otto stelle rosse.

IL MONDO CASTELLO

Qui il livello di difficoltà compie un piccolo passo in avanti. L'ambientazione tridimensionale è leggermente più complicata della precedente e richiede un certo impegno da parte del giocatore ancora poco esperto. In questa occasione, dovremo sconfiggere un boss di fine livello, correre su piattaforme cedevoli e raggiungere altezze molto elevate per recuperare le stelle.

IL MONDO MARINO

In questo mondo inizieremo a prendere confidenza con i movimenti di Mario anche sott'acqua, incontreremo svariate creature marine, tra cui un gigantesco serpente veramente letale, e impareremo a farsi sparare con precisione dal cannone. La difficoltà non è molto elevata, le stelle non sono difficili da reperire e anche le missioni da compiere non sono poi così complicate.

I MOVIMENTI DI MARIO

Premendo Z sul joypad è possibile abbassarsi. Questo, non ha un gran valore all'interno del gioco, ma capiteranno un paio di occasioni in cui sarà utile, sopratutto per schivare i mostri volanti.

Premendo il tasto Z, durante il movimento, è possibile scivolare anche su superfici quasi totalmente piane. Utile sulla neve, per mantenere il controllo di Mario, nelle vicinanze dei burroni.

Vedere Mario che cammina a carponi, è una delle cose più belle del gioco. Quest'abilità può essere usata per resistere al soffio delle nuvole, o alla tempesta di neve.

Il semplice salto, permette di saltare sulla testa di nemici, schivare le palle di fuoco, o più semplicemente, raggiungere piattaforme di piccole dimensioni e appigli non troppo alti.

attirare l'attenzione, è l'enorme faccione di Mario che, oltre a zoommare, ruotare a comando del giocatore, sbadigliare e addormentarsi, può assumere, tutta una serie di espressioni, tramite l'ausilio di un piccolo cursore a forma di mano, e distorcere il cappello, il naso, i baffi, la bocca e le orecchie. Una volta premuto start si darà inizio al gioco vero e proprio, con Mario che fuoriesce dal classico tubo e appare in un ambiente totalmente tridimensionale, dove si ha una libertà di movimento praticamente totale. La prima creatura con la quale si fa conoscenza, è un strano essere a bordo di una nuvoletta, che tiene una telecamera appesa a

I PUNTI DI RISTORO

MONETA GIALLA

Sono quelle monete che si trovano più facilmente, e che servono sopratutto per poter recuperare l'energia persa. Ogni moneta consente di recuperare un segmento di energia. In ogni mondo si può ottenere una stella raccimolando cento di queste monete.

MONETA BLU

Si possono trovare solo premendo degli appositi meccanismi, che le fanno comparire per un periodo di tempo limitato, terminato il quale, scompariranno. Ogni moneta blu vale cinque monete gialle, e consente di recuperare molto più velocemente l'energia persa.

MONETA ROSSA

Ci sono otto monete rosse per ogni mondo, ma se ne possono trovare altre in alcuni stage segreti. Il ritrovamento di otto di queste monete consente di recuperare una stella. Una moneta rossa, vale tre monete gialle, e consente di recuperare tre segmenti di energia.

CUORE

Si può trovare solamente in alcuni mondi e, comunque, non è sempre facile reperirlo. Quando Mario si trova nelle vicinanze di questo cuore magico può recuperare tutta l'energia persa, utilizzandolo tutte le volte che vorrà. Utile sopratutto, nelle vicinanze di mostri pericolosi.

FUNGO

Non sono molto rari, e consentono a Mario di guadagnare una vita extra. Si possono trovare all'interno di bauli, sugli alberi, dentro delle conchiglie, superando con successo la fase critica di una mission, o per aver camminato su una piattaforma molto alta.

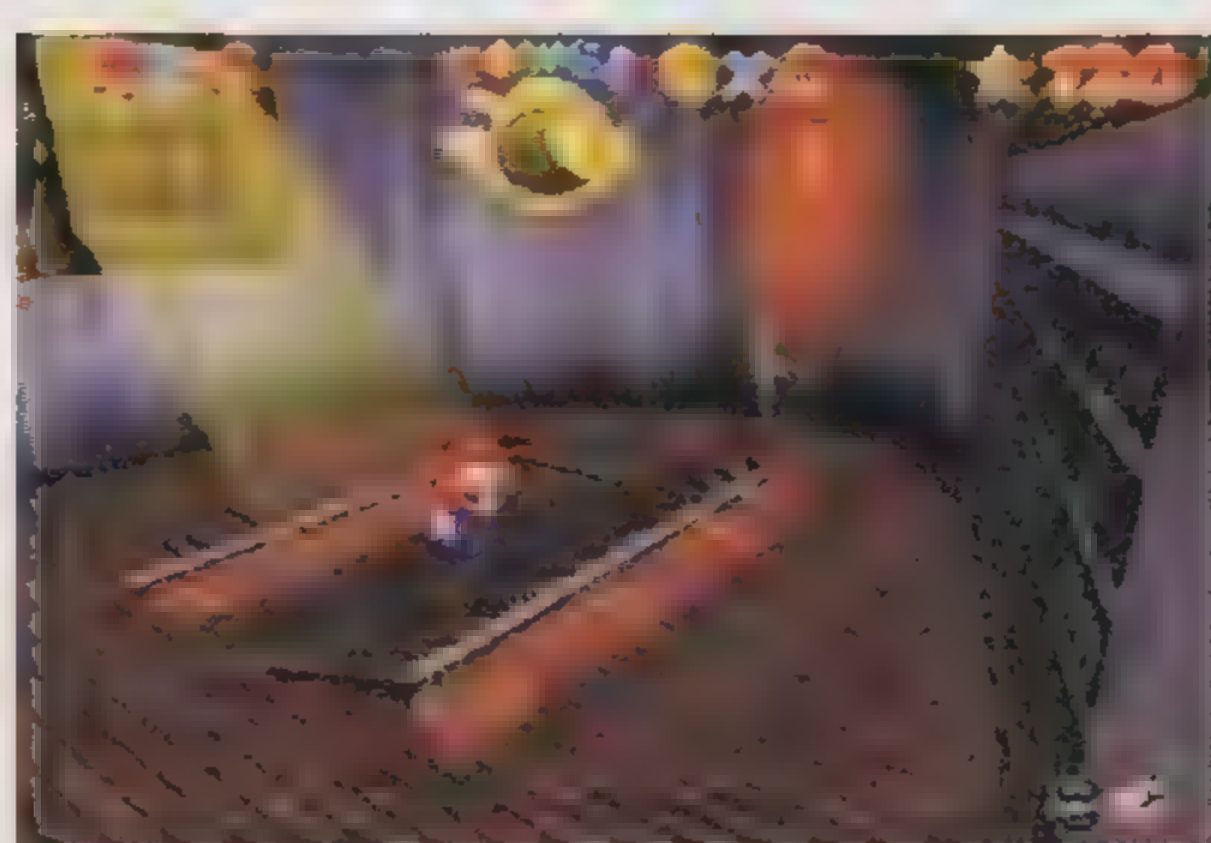
TARTARUGA

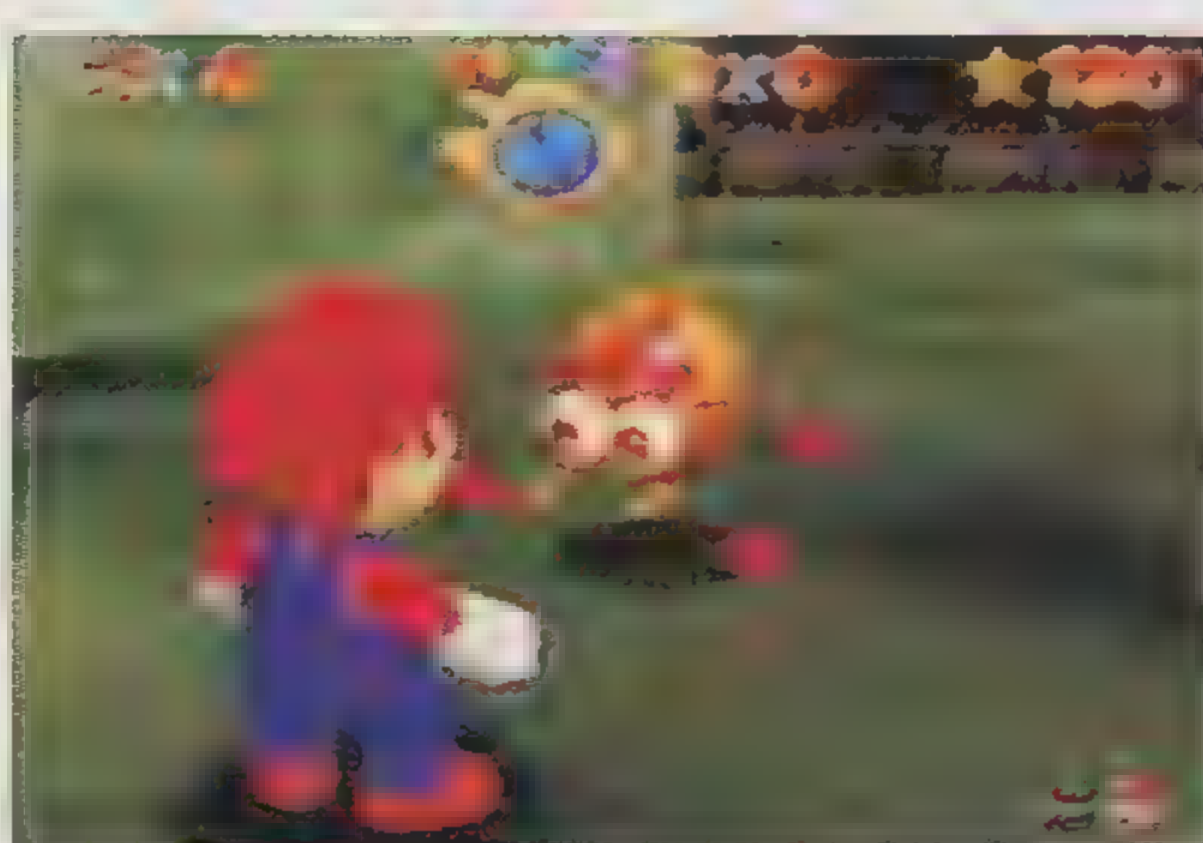
Il guscio di questa tartaruga, può servire per sciare sull'acqua, sulla lava, o per nuotare velocemente nelle profondità marine. Solitamente, si può trovare all'interno dei cubi gialli, ma si può anche rubare direttamente dalle tartarughe sparse per il gioco.

La scivolata è uno dei metodi più semplici per disfarsi di queste piante.

I MONDI

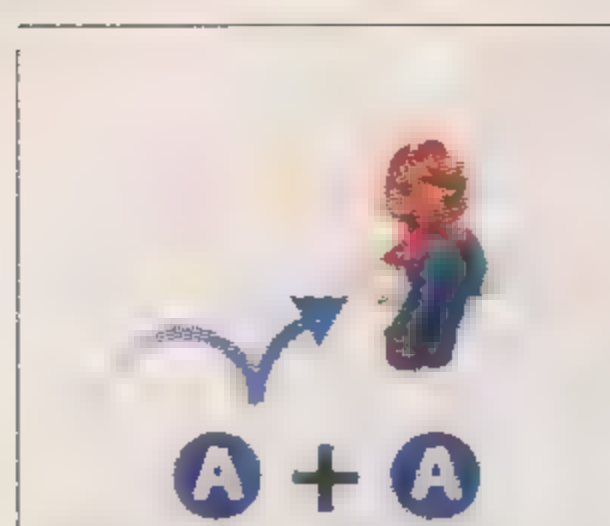
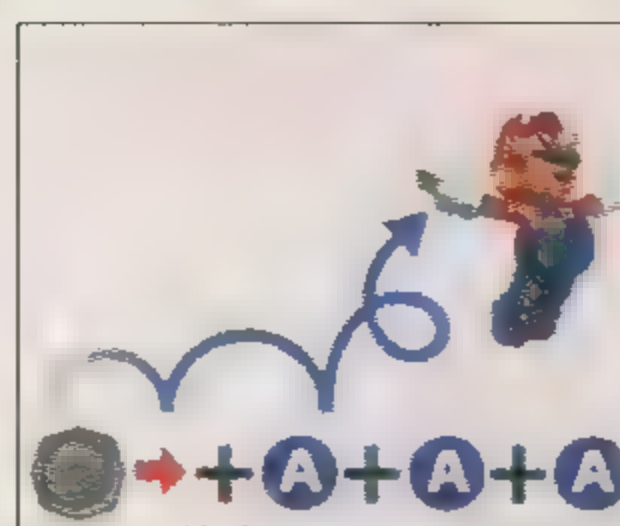
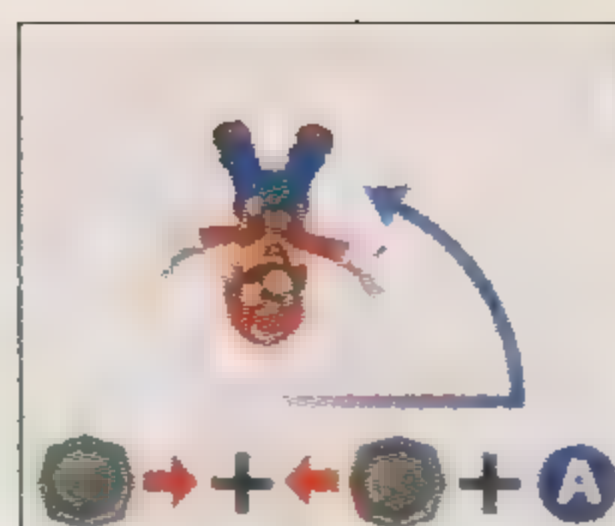
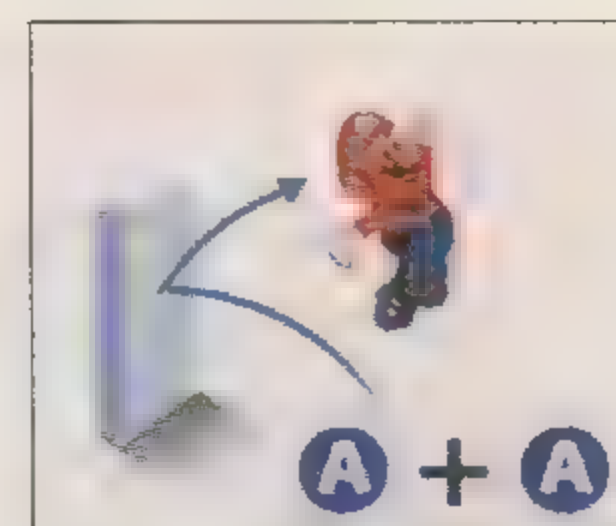
IL MONDO INNEVATO

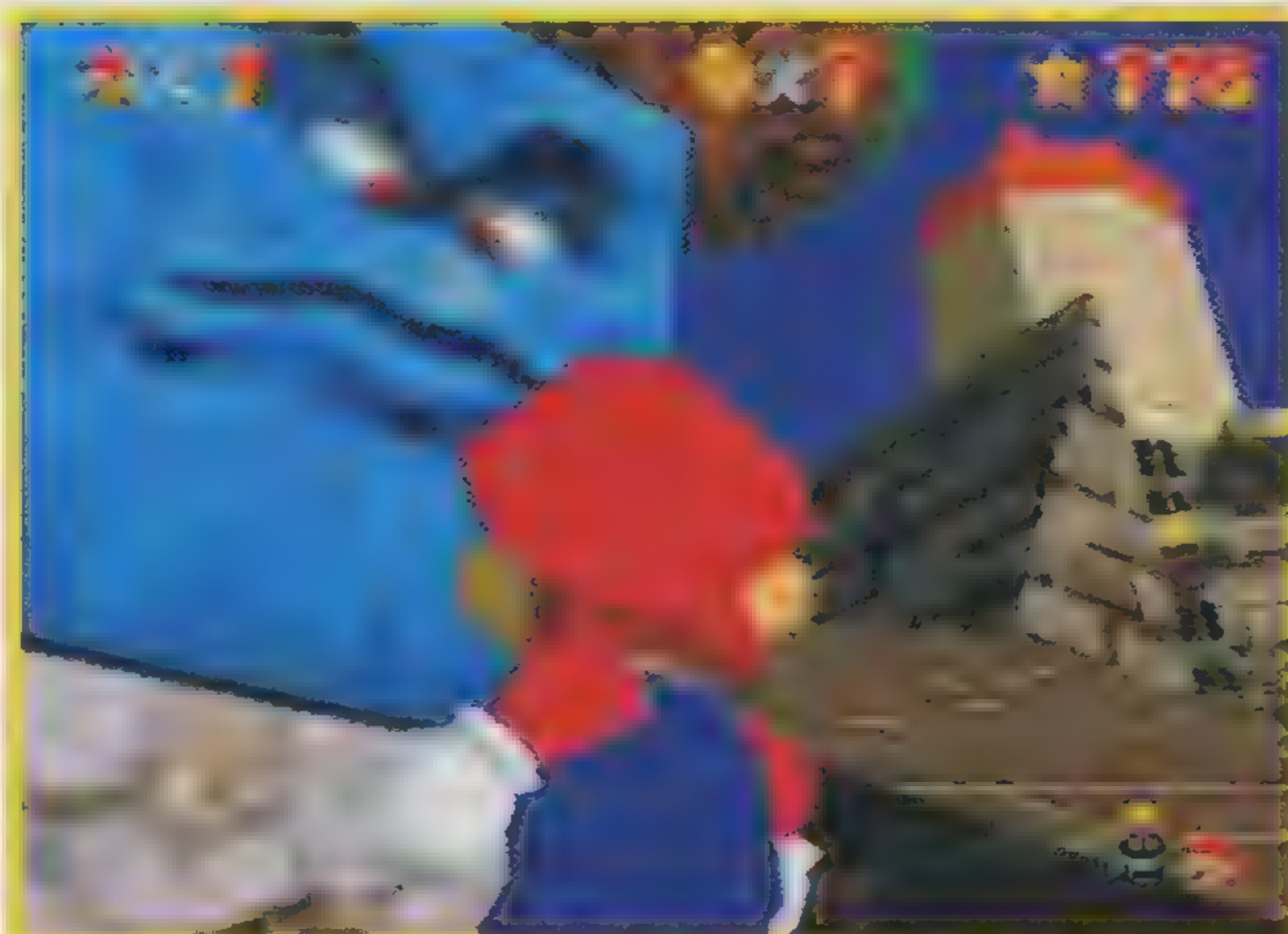
Tutto si svolge in un paesaggio completamente ricoperto dalla neve, su di una gigantesca montagna, con sentieri scivolosi, pupazzi di neve assassini, un pinguino che cerca disperatamente la sua prole, ponti pericolanti e un uomo di neve a cui dovremo procurare un corpo. La difficoltà di questo mondo è data proprio dalla facilità, con cui si può scivolare daila miriade di burroni e precipizi, sparsi per il gioco.

IL MONDO FANTASMA

Questo è in assoluto, una delle ambientazioni più coinvolgenti di tutto il gioco. Dovremo addentrarci in un mondo completamente popolato da fantasmi, giganteschi occhi, ragni, libri e sedie volanti oltre che pianoforti carnivori. Il livello di difficolta è sicuramente più alto dei mondi precedentemente incontrati, e mette a dura prova il controllo che il giocatore ha aquisito su Mario. Attenzione alle piattaforme mobili.

IL MONDO SOTTERRANEO

Molto vario e allo stesso tempo, molto difficile. Questo mondo è strutturato come un labirinto, con varie sezioni, separate tra loro, da esplorare. Percorreremo cunicoli infestati da gas tossici, cavalcheremo una gigantesca creatura marina e scopriremo il pulsante verde. Bisogna prestare molta attenzione, perchè molte porte sono nascoste nei punti più impensabili. Essere veloci, è la cosa più importante.

IL MONDO DESERTICO

Estremamente spettacolare, sia da vedere che da giocare. Qui potremo incontrare molte delle creature che abbiamo gia visto, e tante altre a noi sconosciute. In questo mondo, è molto importante prendere confidenza con l'abilità di volo, tenere d'occhio l'avvoltoio, che tenterà di rubarci il cappello, e stare attenti alle voragini che tenteranno di risucchiarci nel terreno, sopratutto all'interno della piramide.

Il doppio salto invece, oltre a sfruttare la capacità di Mario di aggrapparsi al bordo di una piattaforma, consente di raggiungere e attaccare tutti I nemici che volano molto in alto.

È possibile effettuare anche un triplo salto, per raggiungere locazioni ancora più alte. Questa abilità però, non consente a Mario di aggrapparsi ai bordi delle piattaforme.

Invertendo il senso di marcia rispetto la direzione precedente, e premendo A, Mario si esibirà in un salto mortale all'indietro, un ottimo metodo, per saltare I nemici che ci inseguono.

Con questa abilità, Mario è in grado di saltare di parete in parete, per raggiungere nicchie e porte segrete, impossibili da notare normalmente. Molto utile, sopratutto negli ultimi mondi.

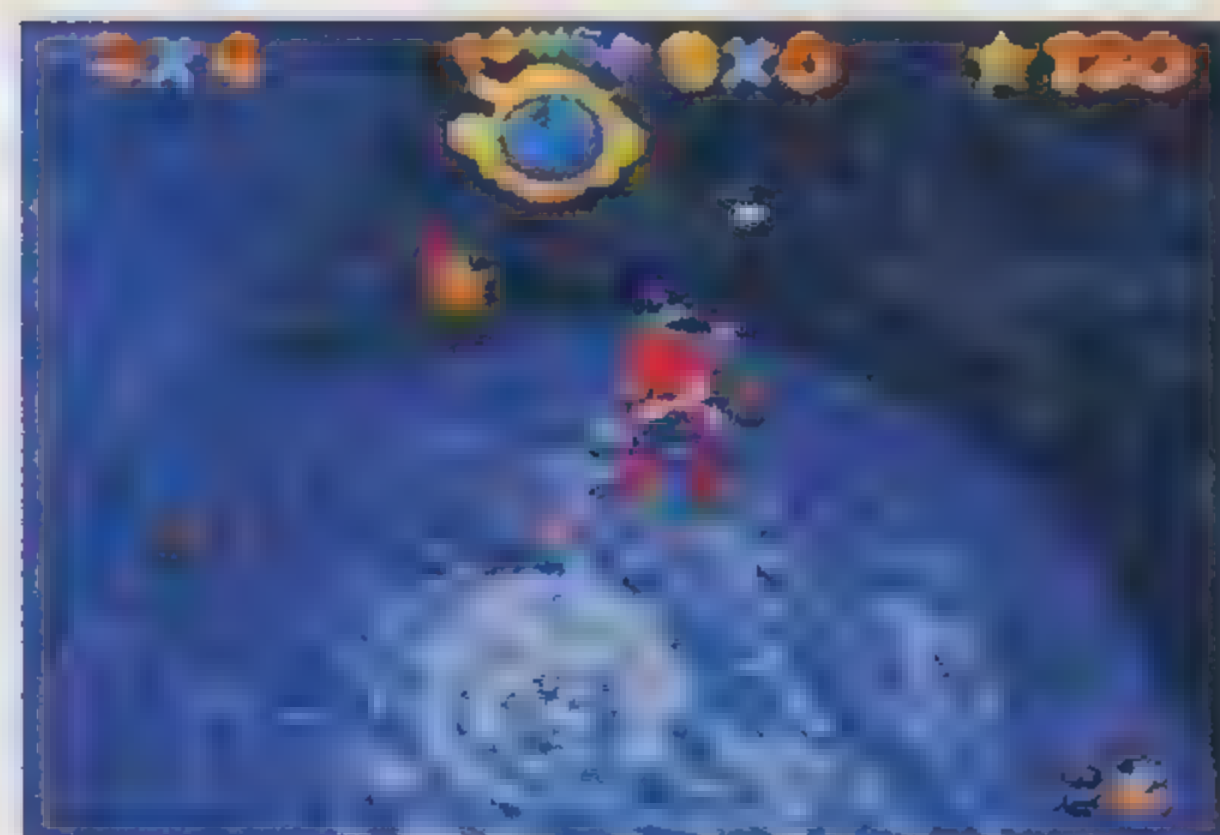
una canna da pesca e che, d'ora in poi, seguirà Mario per tutta la sua avventura, permettendo al giocatore di sfruttare una gran quantità di visuali e di rotazioni della telecamera, utilissime nel corso dell'avventura. Una volta apparsi nel castello principale, dopo aver dato un'occhiata al giardino esterno, il giocatore avrà la possibilità di far compiere a Mario tutta una serie di movimenti che gli permetteranno di iniziare a prendere confidenza con il sistema di controllo, con il personaggio e con le varie telecamere. Si potrà saltare di albero in albero, compiere

Questi pietroni azzurri ci impediranno di proseguire. Saltandogli sulla testa, potremo superarli senza problemi.

L'effetto dell'armatura è uno dei più spettacolari del gioco, con questo potere, Mario è completamente invulnerabile.

LE VISUALI

Uno dei fattori più importanti, per riuscire a rendere giocabile un platform tridimensionale come questo, è sicuramente dato dalla possibilità di poter effettuare numerosi cambi di inquadratura, affinché sia possibile scegliere la visuale migliore al momento opportuno. In *Super Mario 64*, si può scegliere tra due differenti tipi di inquadratura; la prima, quella della nuvoletta che segue Mario mantenendosi però a una certa distanza, e che offre un raggio visivo più ampio, e la seconda, che segue Mario da molto vicino, lasciando al giocatore, un completo controllo della telecamera. Dopo aver scelto l'inquadratura con cui giocare, agendo sulle frecce colorate in giallo del joypad, è possibile cambiare l'angolazione della telecamera, per adattarla ai propri gusti, e alle varie situazioni. Sempre utilizzando le frecce sul joypad, con la prima inquadratura, è possibile ottenere svariate visuali, il cui grado di angolazione, viene mantenuto invariato. Con l'inquadratura di Mario, però, il controllo delle telecamere è lasciato totalmente nelle mani del giocatore, il quale, può scegliere di ruotare la visuale di 360° intorno a Mario, o mantenere la ripresa di default, che tende a tornare sempre alle spalle del personaggio.

IL MONDO DI LAVA

In questo mondo, dovremo aggirarci per tutta una serie di piattaforme, mobili e cedevoli, saltare su piastre metalliche semisommerse dalla lava, schivare I getti di fuoco che scaturiscono, improvvisamente, dal terreno e addentrarci nel cuore di un vulcano, alla ricerca delle ultime due stelleche si possono trovare. Spettacolare, oltre che complicata, la sezione di gioco all'interno del vulcano.

IL MONDO DEL SOTTOMARINO

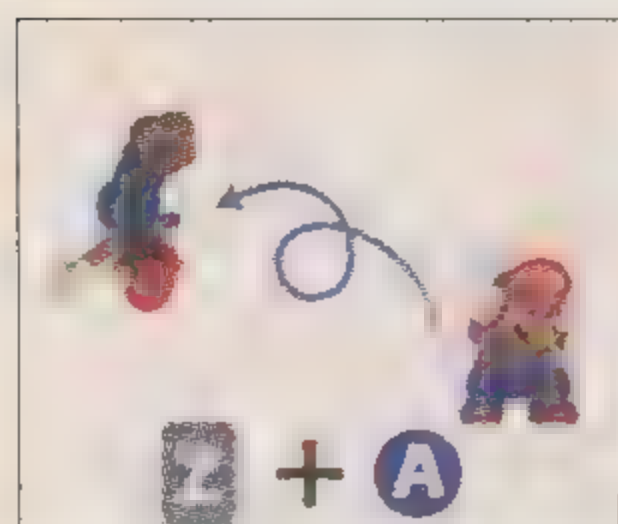
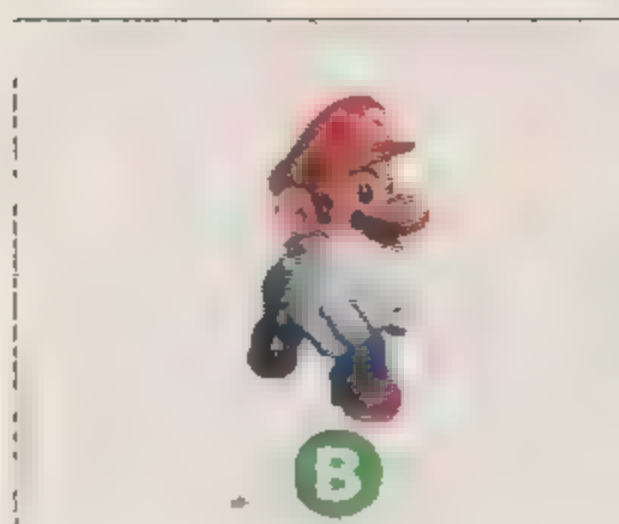
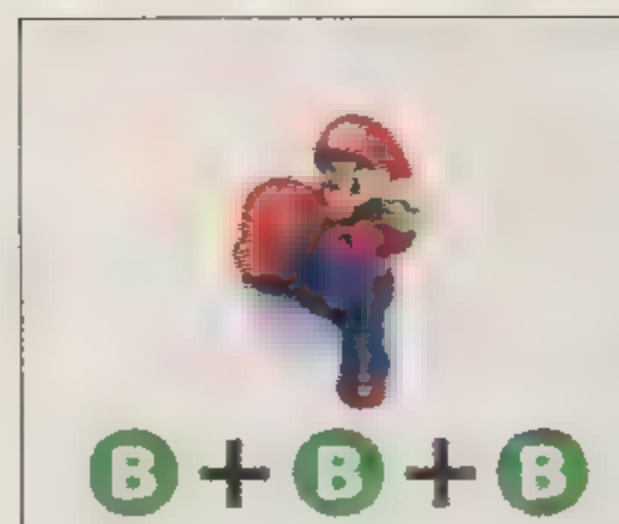
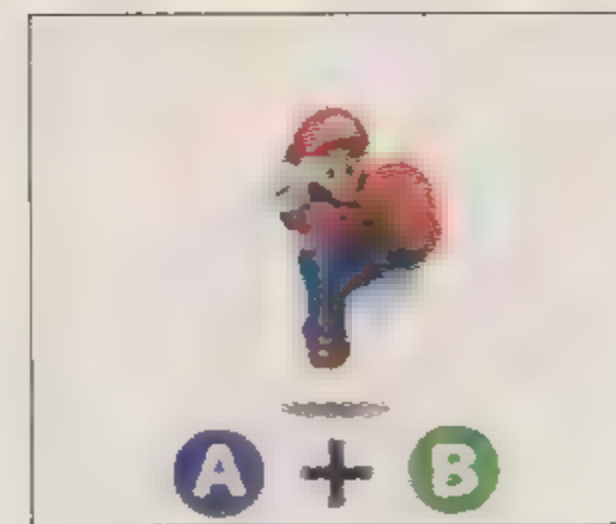
Le missioni da portare a termine in questo mondo si svolgono quasi esclusivamente sott'acqua. Tra le tante cose da portare a termine, dovremo nuotare al fianco di squali, evitare giganteschi mulinelli, che cercheranno di risucchiarci, aprire scrigni dalla serratura elettrificata, inseguire i cerchi lasciati dalla coda di una razza e, diventare inconsistente, per passare attraverso delle grate metalliche.

IL MONDO GHIACCIATO

È come nel mondo innevato, con la neve che ricopre quasi tutto, I laghi completamente ghiacciati e dannosi al contatto, e un livello di difficoltà sicuramente maggiore. Per l'occasione, dovremo camminare sul bordo di una passerella, stando attenti alle improvvise folate di vento, addentrarci in un labirinto dalle pareti semitrasparenti, e fare un po' di pattinaggio, naturalmente, su ghiaccio.

IL MONDO SOMMERSO

Sicuramente, uno dei mondi che richiede maggior impegno, attenzione e controllo del personaggio. Tutto si svolge in un ambiente semisommerso dall'acqua, che potremo far scendere o salire a nostro piacimento, nel tentativo di attivare particolari meccanismi, che ci permetteranno di raggiungere le stelle nascoste. In questo mondo è anche nascosto un villaggio sommerso.

I MOVIMENTI DI MARIO

Al contrario del salto mortale all'indietro, questa mossa va realizzata da fermi. Grazie a questa capacità, Mario può schivare nemici, portarsi alle loro spalle o saltare su una piattaforma.

Basta un misero pugno, per disfarsi dei nemici più semplici. Una volta eliminati si possono raccogliere le monete che hanno lasciato cadere, per recuperare l'energia persa.

Quando i nemici si fanno più coriacei, come per esempio il fantasma gigante, non c'è niente di meglio di una bella sfilza di calcioni per renderli definitivamente inoffensivi.

Alcuni nemici però, si eliminano solo facendoli cadere dalle piattaforme in cui si trovano. Una bella sequenza di spintonate con il calcio, dovrebbe bastare, per qualsiasi avversario.

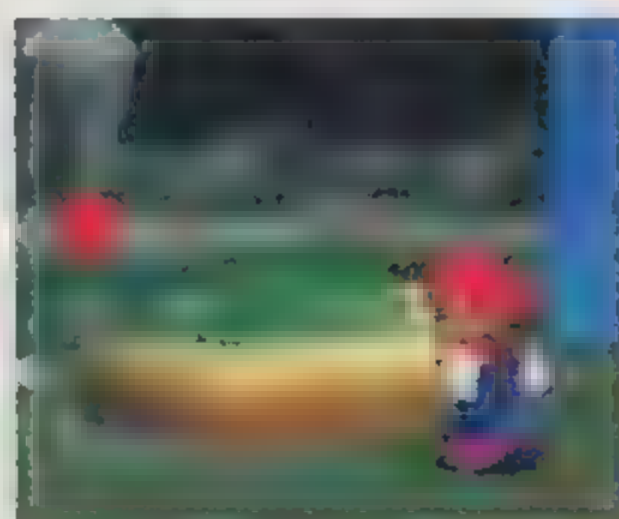
piroette all'indietro, esibirsi in tripli salti mortali, scivolare, camminare a carponi, esercitarsi in combo di pugni e di calci, strisciare contro le pareti e farsi una bella nuotata, giusto per prendere confidenza anche con il sistema di controllo subaqueo. Giunti al castello, ci troveremo all'interno di un grande stanzone, con diverse porte, sia ai piani superiori che a quelli inferiori. L'accesso alle varie porte è però limitato dal numero di stelle che Mario ha a disposizione. Infatti, su quasi ogni porta, è disegnata una stella contrassegnata da un numero, che indica la quantità di missioni che il nostro piccolo eroe deve per forza portare a termine prima di potervi accedere. Esiste quindi, almeno inizialmente, un percorso obbligatorio da dover seguire. Ogni porta, dà libero accesso a uno o più mondi, rappresentati solitamente da un quadro illustrato, dai quali dovremo entrare e uscire più volte, per completare tutte le missioni a cui andremo incontro, nel tentativo di ottenere il maggior numero di stelle possibile, e per ricercare I pulsanti colorati, rosso, verde e blu, che daranno a Mario la possibilità di usufruire di alcune abilità speciali, come per esempio il volo, l'invulnerabilità e la possibilità di passare attraverso muri e grate metalliche. Così, dal mondo di lava, a quello di ghiaccio, per arrivare al deserto o ai livelli quasi completamente sommersi dall'acqua, avremo l'occasione di tuffarci nelle situazioni più strane e incredibili, affrontare gare di velocità su scivolo e a piedi, con pinguini e tartarughe, farsi sparare da potenti cannoni sulle piattaforme più lontane e inaccessibili, svuotare enormi vasche dall'acqua per accedere a livelli nascosti, mantenersi in equilibrio su tronchi d'albero semoventi, nuotare tra gli squali, sciare sulla lava con un guscio di tartaruga, evitare giganteschi

I MOVIMENTI DI MARIO

Durante il corso dell'avventura, nascosti in stage segreti, si possono trovare determinati pulsanti che, a secondo del loro colore, blu, verde o rosso, attivano degli speciali cubi, che danno a Mario la possibilità di sfruttare alcuni poteri speciali. Vediamo insieme di cosa si tratta.

PULSANTE ROSSO

Si raggiunge attraverso la stella disegnata per terra, nella hall del castello principale. Prima di poter entrare, però, dovremo per forza di cose racimolare un po' di stelle. Una volta premuto il pulsante rosso, tutti i cubi dello stesso colore diverranno attivi, e ci regaleranno un magico cappello alato, in grado di farci volare. Attenzione però, la durata dell'effetto non è illimitata.

PULSANTE VERDE

Per trovare questo pulsante, dovremo attraversare pericolosi cunicoli infestati di gas tossico, cavalcare un enorme dinosauro marino e nuotare controcorrente in un fiume sotterraneo. Una volta attivato il pulsante verde, Mario potrà diventare invulnerabile agli attacchi dei nemici. Con questo potere, si può camminare sul fondo marino ma, purtroppo, non è possibile nuotare.

PULSANTE BLU

L'unico modo di raggiungere questo pulsante è quello di rimuovere l'acqua che ricopre parte del castello. Per far ciò, dovremo trovare due colonne di pietra, schiacciarle nel suolo, a suon di sederate, e aspettare che l'acqua sia completamente filtrata. Una volta arrivati nel giardino del castello, potremo raggiungere una botola che ci porterà nello stage del pulsante blu.

I MONDI

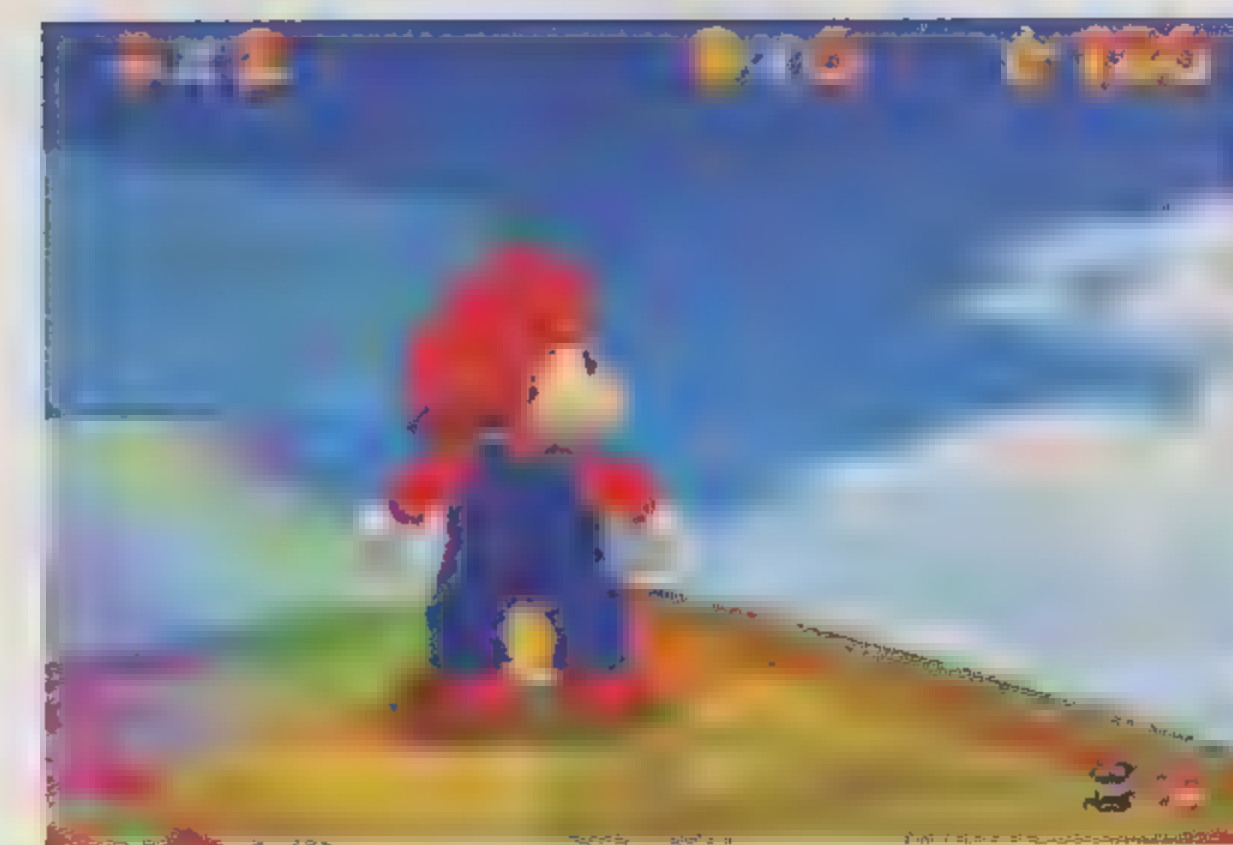
IL MONDO DEI FUNGHI

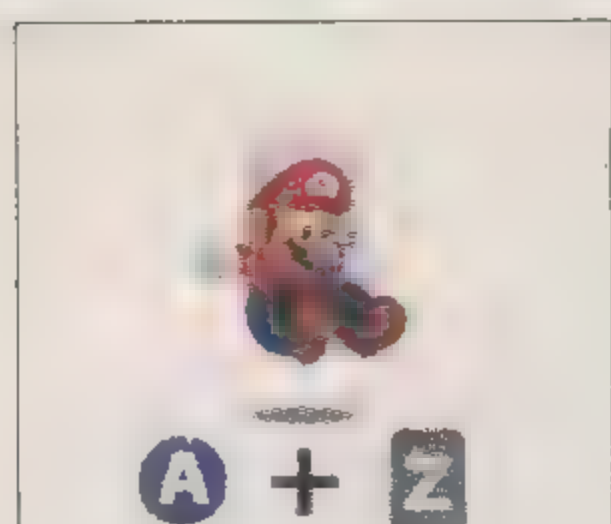
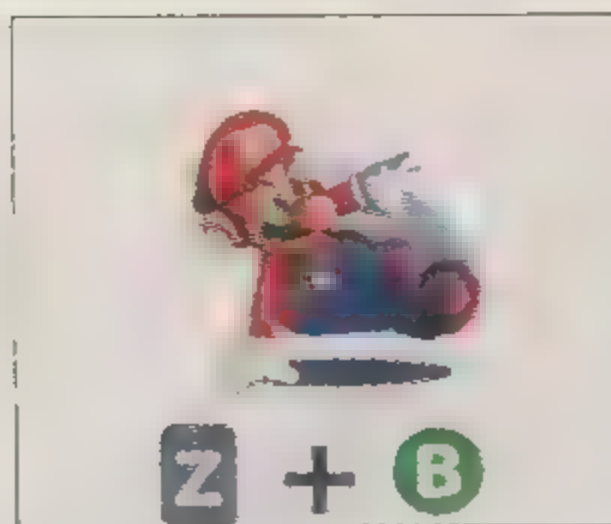
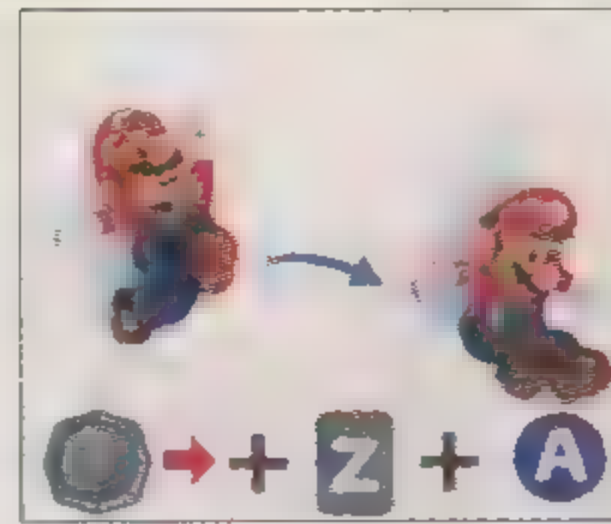
Qui è necessaria una certa dose di abilità e nervi saldi. L'ambientazione che caratterizza questo mondo è una montagna, da scalare continuando a saltare su funghi sospesi nel vuoto, piattaforme molto distanti tra loro e ponticelli veramente sottili. Il tutto, disturbati da mostriciattoli che sputano fuoco, sfere di metallo che rotolano e fastidiosissime talpe e scimmie. Molto bello, ma anche molto difficile.

IL MONDO DI GULLIVER

Si può entrare in questo mondo da due quadri differenti. Uno rimpicciolirà le dimensioni dei nemici, fino a farci sembrare un gigante, l'altro rimpicciolirà le dimensioni di Mario, fino a far sembrare gli avversari dei veri giganti. I tubi sparsi per tutto questo mondo, hanno la medesima funzione e ci permetteranno, a seconda dei casi, di passare attraverso aperture strettissime o scalare pareti molto alte.

IL MONDO DEGLI INGRANAGGI

In assoluto il più difficile tra tutti I mondi visitati. Si tratta di raggiungere la cima di un'immensa costruzione di ingranaggi saltando su piattaforme mobili sospese nel vuoto, pezzi di muro che cercheranno di farci cadere, sfere di metallo che sputano fuoco e ponti che crollano. Su alcuni ingranaggi, è impossibile mantenere una posizione stabile, e riuscire a camminarci sopra è solo questione di fortuna.

IL MONDO DEL TAPPETO

L'ultimo mondo prima dello scontro finale con il malefico Bowser. L'ambientazione è molto spettacolare, e porta Mario in un mondo dove tutto è sospeso sopra le nuvole, dove dei tappeti magici, si sposteranno seguendo la scia degli arcobaleni, spostandolo di posto in posto. In questo mondo, le stelle non sono molto facili da trovare, anche se il livello di difficoltà, non è dei più elevati del gioco.

Questa abilità può servire sia per azionare dei meccanismi che per disfarsi di alcuni tipi di mostri, come i testoni di pietra, che si incontrano, anche se raramente, nel corso del gioco.

Lo sgambetto è un ottimo metodo per colpire l'avversario senza sbilanciarsi troppo. Questa tecnica, è particolarmente indicata, con le piante carnivore e quelle che sputano fuoco.

Nelle prossimità di baratri, o piattaforme molto distanti tra loro, questo super salto in avanti può essere utile a Mario per togliersi dai guai o raggiungere piattaforme inarrivabili normalmente.

In un qualsiasi momento della corsa, è possibile far compiere a Mario un tuffo in avanti, per disfarsi dei nemici più piccoli. È sufficiente premere il pulsante del pugno.

massi rotolanti, inseguire enormi serpenti marini, visitare vascelli sommersi dalle acque e cavalcare un dinosauro dalle incredibili proporzioni.
Sia dal lato tecnico, che dal punto di vista della giocabilità, Super Mario 64, offre veramente, quanto di meglio, oggi come oggi, si possa trovare sul mercato; dalla fluidità dei movimenti del personaggio e di tutte le creature che si possono incontrare, ai giochi di prospettiva, ai controlli analogici con I quali è possibile far compiere a Mario numerose azioni, fino ad arrivare al sonoro MIDI, veramente molto curato, con qualche chicca tratta direttamente dagli episodi di *Mario Bros 1* e *2*, e da *Super Mario 5*. Da non dimenticare poi alcuni tocchi di classe davvero spettacolari, come l'effetto della corazza metallica che dà l'invincibilità a Mario, o l'effetto delle onde in presenza di zone marine, o ancora la costruzione tridimensionale di alcuni stage e i mostri poligonali. Tolto il difficile impatto iniziale, nel prendere confidenza coi comandi analogici, che, comunque, diverranno col tempo molto spontanei e permetteranno un totale controllo sul personaggio, e la durata totale del tutto, non elevatissima in sé stessa, anche se enorme visto il tipo di gioco, *Super Mario 64* è quindi il titolo da avere, o almeno da provare, a tutti i costi, per capire fino in fondo cosa significhi giocare a qualcosa di non proprio nuovo, ma realizzato finalmente con la dovuta cura e attenzione, cosa alla quale, la Nintendo ci ha da tempo abituati.

• Orwell 2000

MA CHE BEL FACCIONE

Nella schermata principale del gioco, è possibile divertirsi un po' deformando la faccia del simpaticissimo Mario. Con il controller analogico, e il pulsante A, si può prendere un particolare del volto di Mario e allungarlo a proprio piacimento. Il pulsante R, mantiene le smorfie, mentre le frecce colorate di giallo sul Joypad, permettono di ruotare la testa del nostro simpatico amico.

L'AMICO RITROVATO

Sebbene si possa finire il gioco con settanta stelle, è possibile continuare a girare per i mondi per scovarne altre, fino a un massimo di centoventi. Con la centoventesima stella, si aprirà una grata nel castello, dove, tramite un cannone, potremo lanciarci sul tetto del castello stesso, raggiungendo così il nostro amico Yoshi. Parlando con lui otterremo cento vite e un'incredibile triplo salto.

SUPER MARIO 64

La cosa che salta subito all'occhio, provando *Super Mario 64*, è sicuramente l'estrema cura dei particolari, sia dal punto di vista grafico, sonoro e della giocabilità, che la Nintendo è riuscita a ottenere. È un po' come poter girovagare in un piccolo mondo in miniatura, dove al giocatore, tramite le numerose mosse di cui Mario dispone, può fare veramente di tutto; nuotare, volare, inseguire i pesci sott'acqua, saltare di albero in albero o limitarsi ad ammirare il paesaggio che lo circonda. Il sistema di controllo analogico, insieme alle numerose inquadrature a disposizione del giocatore, rendono fluida e immediata l'azione di gioco. A livello grafico, *SM64*, mostra alcune delle capacità di cui il Nintendo 64 è dotato, con alcuni particolarissimi effetti, come per esempio il mercurio che ricopre Mario dandogli l'invincibilità, l'assenza di pixel anche nelle sezioni di gioco in cui la telecamera riprende da vicino gli oggetti, e, allo stesso tempo, ne mostra anche i limiti, di cui soffrono anche le piattaforme a 32-Bit, cioè la perdita di poligoni quando la telecamera che ruota intorno al personaggio passa attraverso costruzioni solide. Fermo restando che il problema nasce più a livello software che hardware.

AGIRE & PENSARE

NINTENDO 64

GIOCABILITÀ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Il sistema analogico non è dei più immediati, ma si rivela la soluzione migliore per assicurare un controllo totale sul personaggio

GRAFICA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Quanto di meglio si possa vedere su una console. Mondi vari e particolareggiati. Sporadici effetti di perdita di poligoni durante i cambi di inquadratura.

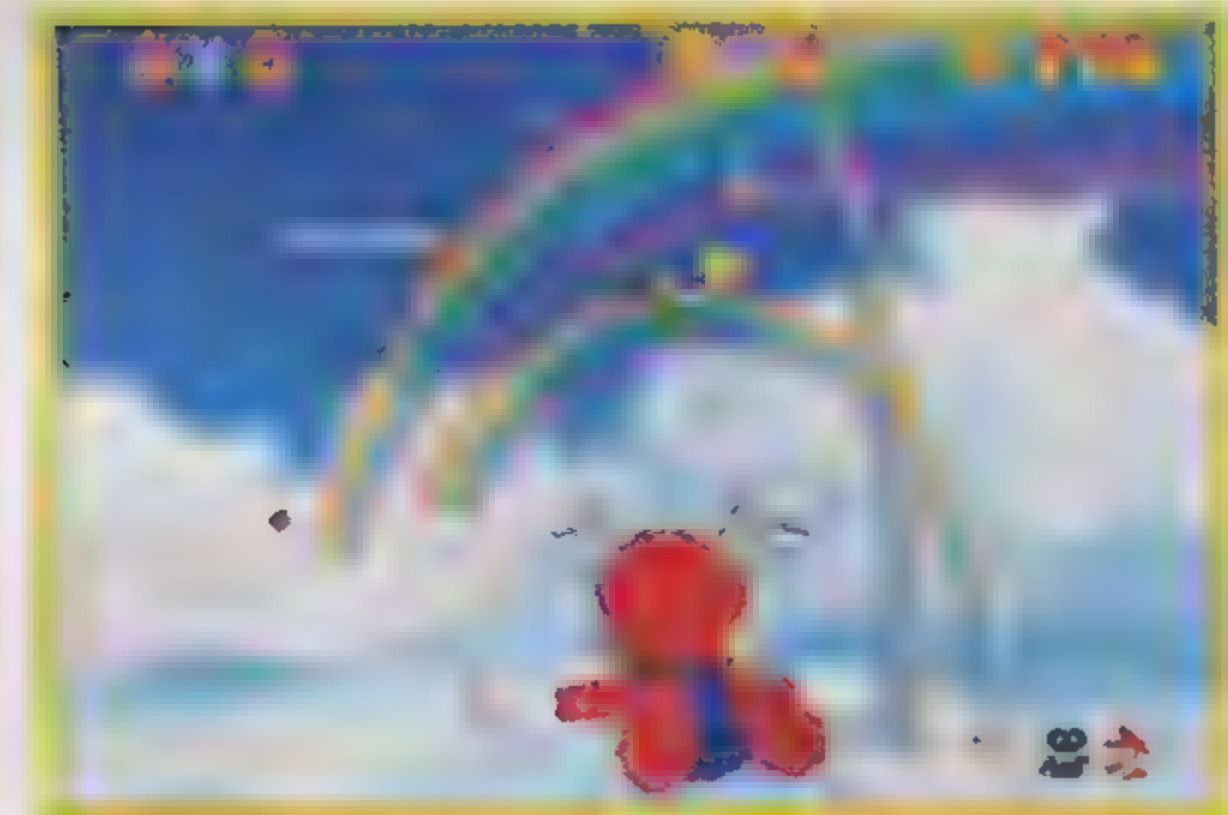
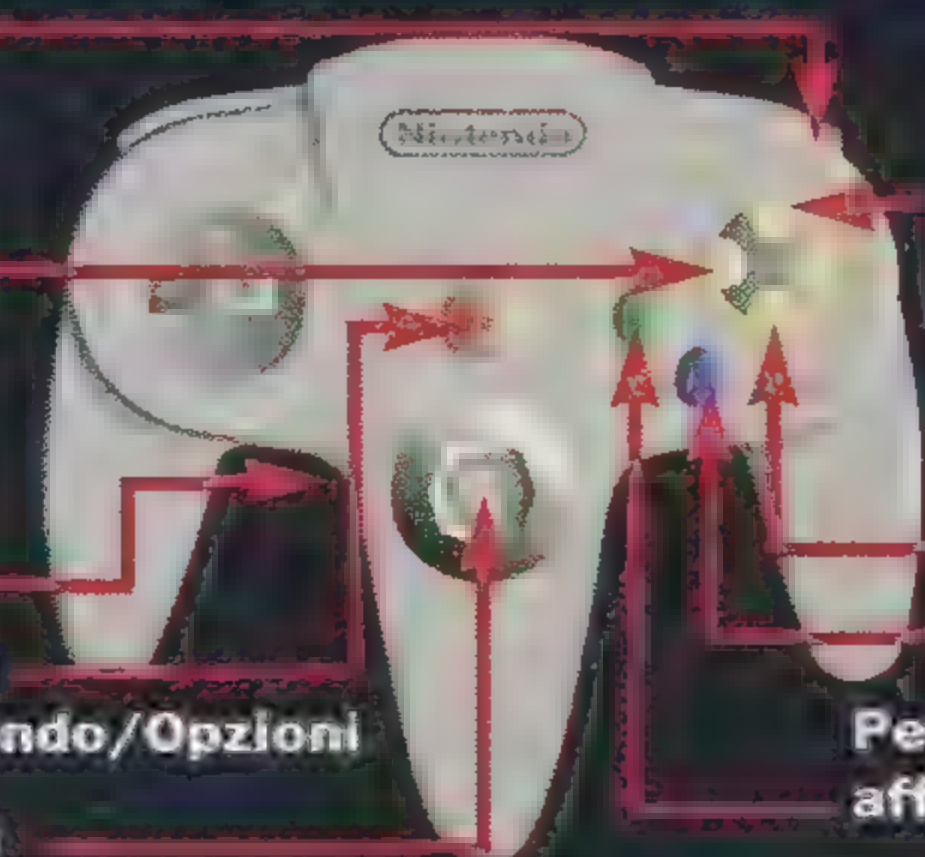
SFIDA 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Non si può proprio parlare di sfida, piuttosto di interesse. Il giocatore è spinto a continuare. Non mancano, comunque, sezioni molto impegnative

SONORO 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

SOTTO CONTROLLO

- Per cambiare inquadratura
- Ruotano di 360° intorno a Mario, mantenendo una visuale fissa o mobile
- Per accucciarsi
- Pausa/Mostra una panoramica del mondo/Opzioni
- Per muovere Mario
- Mantiene fermo Mario e gli permette di guardarsi attorno
- Allarga il campo di visuale
- Per saltare
- Per tirare un pugno, afferrare oggetti

ATLANTIDE

PLAYSTATION

Titolo	Prezzo
ACTUA GOLF	109.000
ACTUA SOCCER	99.000
ADIDAS POWER SOCCER	109.000
AGILE WARRIOR F-111X	99.000
AIR COMBAT	89.000
ALIEN TRILOGY	99.000
ALONE IN THE DARK	119.000
AQUANAUT'S HOLIDAY	109.000
BIG HURT BASEBALL	99.000
BRAINDEAD 13	119.000
CHORO-Q (JAP)	159.000
CHRONICLES OF THE SWORD	109.000
CRITICOM	109.000
CYBER SLED	99.000
CYBER SPEED	99.000
CYBERIA	109.000
DARKSTALKERS	119.000
DEFCON 5	119.000
DESCENT	129.000
DESTRUCTION DERBY	109.000
DOOM	99.000
DOUBLE DRAGON (JAP)	159.000
DRAGON BALL-Z 2 (JAP)	159.000
DRIFT KING (JAP)	159.000
EXTREME PINBALL	119.000
EXTREME SPORTS	99.000
FADE TO BLACK	109.000
GALAXIAN 3	109.000
GALAXY FIGHT	99.000
GEX	109.000
GUNSHIP	109.000
HEBEREKE'S POPOITTO	99.000
HI-OCTANE	99.000
IMPACT RACING	109.000
IRON SLAM 96 (JAP)	159.000
JOHNNY BAZOOKATONE	79.000
JUMPING FLASH	99.000
JUMPING FLASH 2	109.000
JUPITER STRIKE	109.000
KILLEAK THE BLOOD	109.000
KILLING ZONE (JAP)	139.000
KING OF FIGHTERS 95 (JAP)	159.000
KRAZY IVAN	99.000
LOADED	119.000
LONE SOLDIER	89.000
MAGIC CARPET	119.000
MORTAL KOMBAT 3	119.000
MOTOR TOON G.P. 2 (JAP)	159.000
NAMCO MUSEUM VOL.1	109.000
NAMCO MUSEUM VOL.2 (JAP)	139.000
NAMCO MUSEUM VOL.3 (JAP)	159.000
NBA JAM TOURNAMENT	89.000
NBA LIVE 96	109.000
NEED FOR SPEED	109.000
NFL GAMES DAY	109.000
NHL FACE-OFF	109.000
NOVASTORM	89.000
OFF-WORLD INTERCEPTOR	79.000
OLYMPIC GAMES	109.000
OLYMPIC SOCCER	109.000
PANZER GENERAL	109.000
PGA TOUR GOLF	99.000
PHILOSOMA	119.000
POED	119.000
POWER SERVE 3D TENNIS	109.000
PRIMAL RAGE	119.000
PSYCHIC DETECTIVE	99.000
PUZZLE BUBBLE 2	99.000
RACING SKIES	109.000
RAIDEN PROJECT	99.000
RAPID RELOAD	99.000
RESIDENT EVIL	109.000
REVOLUTION-X	89.000
RIDGE RACER REVOLUTION	119.000
RISE 2 RESURRECTION	109.000
SHELLSHOCK	119.000
SHOCKWAVE ASSAULT	119.000
SILVERLOAD	119.000
SKELETON WARRIORS	119.000
SLAM'N JAM 96	99.000
SPACE GRIFFON	129.000
SPACE HULK VOTBA	109.000
STARBLADE ALPHA	99.000
STARFIGHTER 3000	109.000
STREET FIGHTER ALPHA	109.000
STREET FIGHTER MOVIE	89.000
TEKKEN	119.000
TEKKEN 2 (JAP)	159.000
THE HIVE	99.000
THEME PARK	99.000
TOP GUN	109.000
TOSHINDEN	79.000
TOSHINDEN 2	109.000
TOTAL ECLIPSE TURBO	99.000
TOTAL NBA 96	109.000
TRUE PINBALL	99.000
VIRTUAL OPEN TENNIS	99.000
WARHAWK	99.000
WARRIORS OF FATE 2 (JAP)	159.000
WING COMMANDER 3	99.000
WIPEOUT	99.000
WORLD CUP GOLF	79.000
WORMS	109.000
WWF ARCADE	89.000
X-COM	119.000
ZERO DIVIDE	99.000
ZOOP	99.000

SATURN

Titolo	Prezzo
ASTAL	79.000
BAKU BAKU ANIMALS	99.000
BASE LOADED 96	129.000
BLACK FIRE	99.000
BLAZING TORNADO	49.000
BUG!	99.000
CHAOS CONTROL	79.000
CLOCKWORK KNIGHT	49.000
CLOCKWORK KNIGHT 2	69.000
COLLEGE SLAM	129.000
CONGO THE MOVIE	129.000
CREATURE SHOCK	119.000
CYBERIA	129.000
CYBER SPEEDWAY	119.000
DARIUS GAIDEN 2	129.000
DAYTONA USA	99.000
DEFCON 5	129.000
DESTRUCTION DERBY	99.000
DIGITAL PINBALL	119.000
DOUBLE SWITCH	99.000
DRAGON BALL-Z 2 LEGEND	129.000
DRAGON FORCE	129.000
EARTHWORM JIM 2	109.000
EURO 96	139.000
FATAL FURY 3	149.000
FIFA 96	89.000
GALAXY FIGHT	129.000
GOLDEN AXE THE DUEL	89.000
GUARDIAN HEROES	99.000
GUN GRIFFON	99.000
HANG-ON G.P. 95	69.000
HI-OCTANE	99.000
HOKUTO-NO-KEN	99.000
INTERNATIONAL VICTORY GOAL	69.000
IN THE HUNT	99.000
IRON STORM	129.000
JOHNNY BAZOOKATONE	99.000
KING OF FIGHTERS 95	149.000
MANSION OF HIDDEN SOULS	99.000
MEGAMAN X3	149.000
MINNESOTA FATS POOL	99.000
MORTAL KOMBAT 2	89.000
MYST	119.000
NBA ACTION	119.000
NBA JAM TOURNAMENT	89.000
NEED FOR SPEED	109.000
NFL QUARTERBACK 96	99.000
NHL ALL-STAR HOCKEY	99.000
NHL POWER PLAY 96	119.000
NIGHTS/3D JOYPAD	159.000
OFF-WORLD INTERCEPTOR	79.000
OLYMPIC GAMES	109.000
OLYMPIC SOCCER	109.000
PANZER DRAGOON	89.000
PANZER DRAGOON ZWEI	129.000
PEEBLE BEACH GOLF	109.000
PUZZLE & ACTION	129.000
RACE DRIVIN'	59.000
REVOLUTION-X	99.000
RISE 2 RESURRECTION	109.000
ROBOTICA	99.000
ROBO-PIT	99.000
ROMANCE 3 OF 4 KINGDOMS	129.000
SEGA RALLY	119.000
SHELLSHOCK	99.000
SHINING WISDOM	99.000
SHIN SHINOBI DEN	79.000
SKELETON WARRIOR	109.000
STARFIGHTER 3000	109.000
STEAMGEAR MASH	99.000
STREET FIGHTER ALPHA	119.000
STREET FIGHTER MOVIE	79.000
STREET FIGHTER 2 INTERACTIVE	79.000
STRIKER 1945	129.000
THE HORDE	109.000
THEME PARK	139.000
THOR	149.000
THUNDERHAWK 2	99.000
THUNDER STRIKE	99.000
TITAN WARS	119.000
TOSHINDEN REMIX	119.000
TRUE PINBALL	99.000
ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	99.000
VALORA VALLEY GOLF	99.000
VAMPIRE HUNTER	119.000
VICTORY GOAL	49.000
VIRTUA COP PISTOLA	159.000
VIRTUA FIGHTER	49.000
VIRTUA FIGHTER 2	119.000
VIRTUA RACING	99.000
VIRTUAL OPEN TENNIS	99.000
VIRTUAL VOLLEYBALL	69.000
WINNING POST	119.000
WORLD CUP GOLF	119.000
WORMS	99.000
WORLD SERIES BASEBALL	99.000
WWF ARCADE	109.000
X-MEN	129.000

SUPER-NES

Titolo	Prezzo
90' MINUTES	149.000
AXELAY	59.000
BATTLE CLASH	59.000
BOOGERMAN	79.000
CUTTHROAT ISLAND	139.000
DONKEY KONG COUNTRY 2	139.000
DOOM	119.000
EARTHWORM JIM 2	139.000
GHOUL PATROL	69.000
INT'L SUPERSTAR SOCCER DLX	129.000
KILLER INSTINCT	129.000
NBA LIVE 96	139.000
NHL 96	119.000
OLYMPIC SUMMER GAMES	129.000
PHANTOM 2040	119.000
PINK PANTHER	79.000
POP'N TWINBEE	59.000
PRIMAL RAGE	119.000
REAL MONSTERS	119.000
SECRET OF EVERMORE	149.000
STARWING	69.000
SUPER MARIO KART	99.000
SUPER MARIO RPG	159.000
SUPER METROID DELUXE	69.000
SUPER PUNCH-OUT!!	99.000
TOY STORY	159.000
VORTEX	69.000
WEAPON LORD	139.000
WOLFCHILD	69.000
WORLD HEROES 2	139.000
ZOOP	99.000

GAME GEAR

Titolo	Prezzo
AX BATTLER	39.000
BART VS. THE WORLD	49.000
DEVILISH	39.000
DROPZONE	39.000
ECCO 2	69.000
ERNIE ELS GOLF	49.000
FACTORY PANIC	49.000
FANTASY ZONE	39.000
FIFA SOCCER	49.000
G-LOC	49.000
GLOBAL GLADIATORS	39.000
HALLEY WARS	49.000
INCREDIBLE HULK	49.000
ITCHY & SCRATCHY	49.000
JUDGE DREDD	49.000
JUNGLE BOOK	69.000
LION KING	69.000
MADDEN 96	69.000
MAN OVERBOARD!	39.000
MEGA MAN	59.000
MICKEY MOUSE 3	69.000
OPERATION STARFISH	49.000
POWER RANGERS	49.000
POWER RANGERS MOVIE	69.000
PRINCE OF PERSIA	49.000
REN & STIMPY	49.000
RI-STAR	49.000
SHINOBI	49.000
SONIC CHAOS	49.000
SONIC SPINBALL	59.000
SONIC TRIPLE TROUBLE	69.000
SPEEDY GONZALES	69.000
SPIDER-MAN	49.000
SUPERMAN	49.000
SUPER RETURN OF THE JEDI	69.000
SUPER SMASH TV	39.000
WIMBLEDON TENNIS	39.000
X-MEN 2	69.000

MEMORY CARD
PSX LIRE 39.900

ADATTATORE
SAT LIRE 39.900

FORMULA 1
PSX LIRE 99.000

MEGADRIVE

Titolo	Prezzo
AGASSI TENNIS	39.000
BATMAN FOREVER	69.000
BATMAN RETURNS	49.000
BATTLE FRENZY	59.000
BIG HURT BASEBALL	89.000
BLOODSHOT	59.000
CASTLEVANIA	49.000
DINO DINI'S SOCCER	49.000
DOUBLE HEADER	69.000
DYNAMITE HEADDY	49.000
EARTHWORM JIM 2	79.000
ECCO THE DOLPHIN	49.000
ECCO THE DOLPHIN 2	69.000
FIFA 96	79.000
FLINSTONES	69.000
GARFIELD	99.000
GLOBAL GLADIATORS	49.000
HURRICANES	49.000
IMG TENNIS	49.000
INCREDIBLE HULK	49.000
INT'L SUPERSTAR SOCCER	89.000
JOE MONTANA 2	39.000
JUDGE DREDD	69.000
KAWASAKI SUPERBIKE	59.000
LHX ATTACK CHOPPER	39.000
LION KING	99.000
MEGA BOMBERMAN	79.000
MEGA SWIV	59.000
MICKEY & DONALD	69.000
MICKEY MANIA	69.000
MICROMACHINES 96	99.000
MOONWALKER	39.000
MS. PAC-MAN	59.000
NBA ACTION 95	59.000
NBA JAM TOURNAMENT	69.000
NBA LIVE 95	59.000
NHL 96	89.000
OLYMPIC SUMMER GAMES	99.000
OTTIFANTS	49.000
PAGEMASTER	69.000
PGA TOUR 96	69.000
PHANTOM 2040	79.000
POWER DRIVE	99.000
POWER RANGERS	59.000
PREDATOR 2	39.000
REVENGE OF SHINOBI	49.000
RI-STAR	59.000
SKELETON KREW	59.000
SONIC	39.000
TOY STORY	119.000
WARLOCK	59.000
WINTER OLYMPICS	69.000
YOGI BEAR	69.000

GAME BOY

Titolo	Prezzo
ALIEN 3	49.000
ALLEWAY	49.000
ASTEROIDS MISSILE COMMAND	59.000
BATMAN FOREVER	59.000
B.C. KID 2	69.000
BUBBLE BOBBLE	49.000
COLLEGE SLAM	69.000
DEFENDER JOUST	59.000
DONKEY KONG	49.000
DONKEY KONG LAND	69.000
DR.MARIO	49.000
DRAGONHEART	69.000
ELITE SOCCER	59.000
FIFA 96	69.000
FOREMAN FOR REAL	49.000
GETAWAY HIGHSPEED 2	69.000
GOLF	49.000
JETSONS	59.000
KID ICARUS	49.000
KILLER INSTINCT	69.000
LAMBORGHINI CHALLENGE	69.000
MADDEN 96	49.000
MARIO & YOSHI	49.000
NBA LIVE 96	69.000
OLYMPIC SUMMER GAMES	69.000
PAGEMASTER	59.000
PGA TOUR 96	49.000
POCAHONTAS	69.000
QIX	49.000
STREET FIGHTER 2	69.000
SUPER BATTLETANK	49.000
SUPER MARIO LAND	49.000
SUPER MARIO LAND 2	49.000
TENNIS	49.000
TOY STORY	69.000
TRUE LIES	49.000
WARIO LAND	49.000
WWF RAW	49.000
ZELDA	49.000
ZOOP	59.000

...OLTRE 2000 ARTICOLI IN PRONTA CONSEGNA!

PREZZI FOLLI!

NINTENDO 64
DISPONIBILE SUBITO!!!

PER ORDINARE TEL. 0362/23.81.48

VASTO ASSORTIMENTO IN VIA ROSSINI n.43

A SEREGNO (MI)

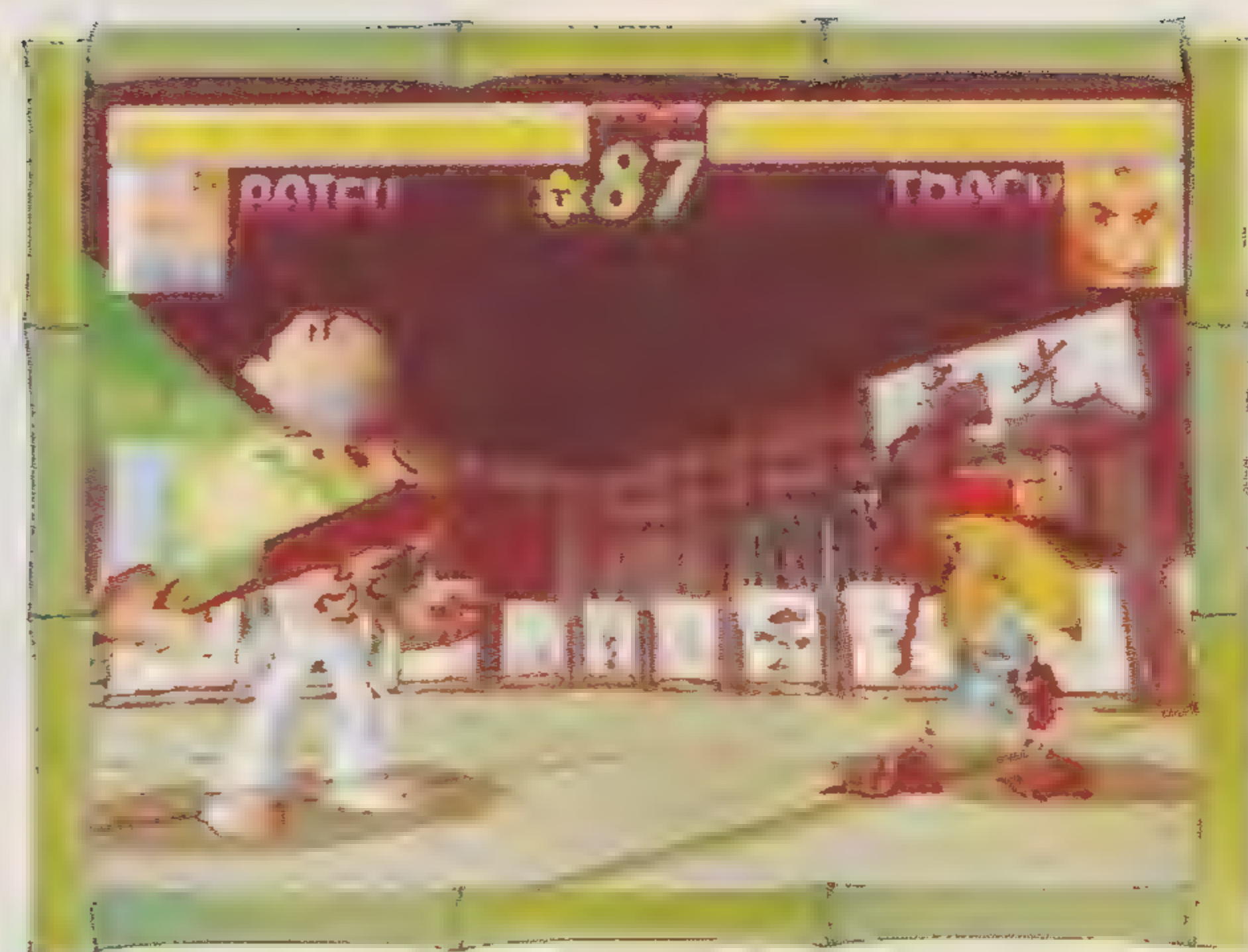
I PREZZI SONO COMPRENSIVI DI IVA - TUTTI I NOMI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - VENDITA PT AI SENSI DI LEGGE

LA SINDROME DI PETER PAN

鵝鵝鵝，
曲項向天歌

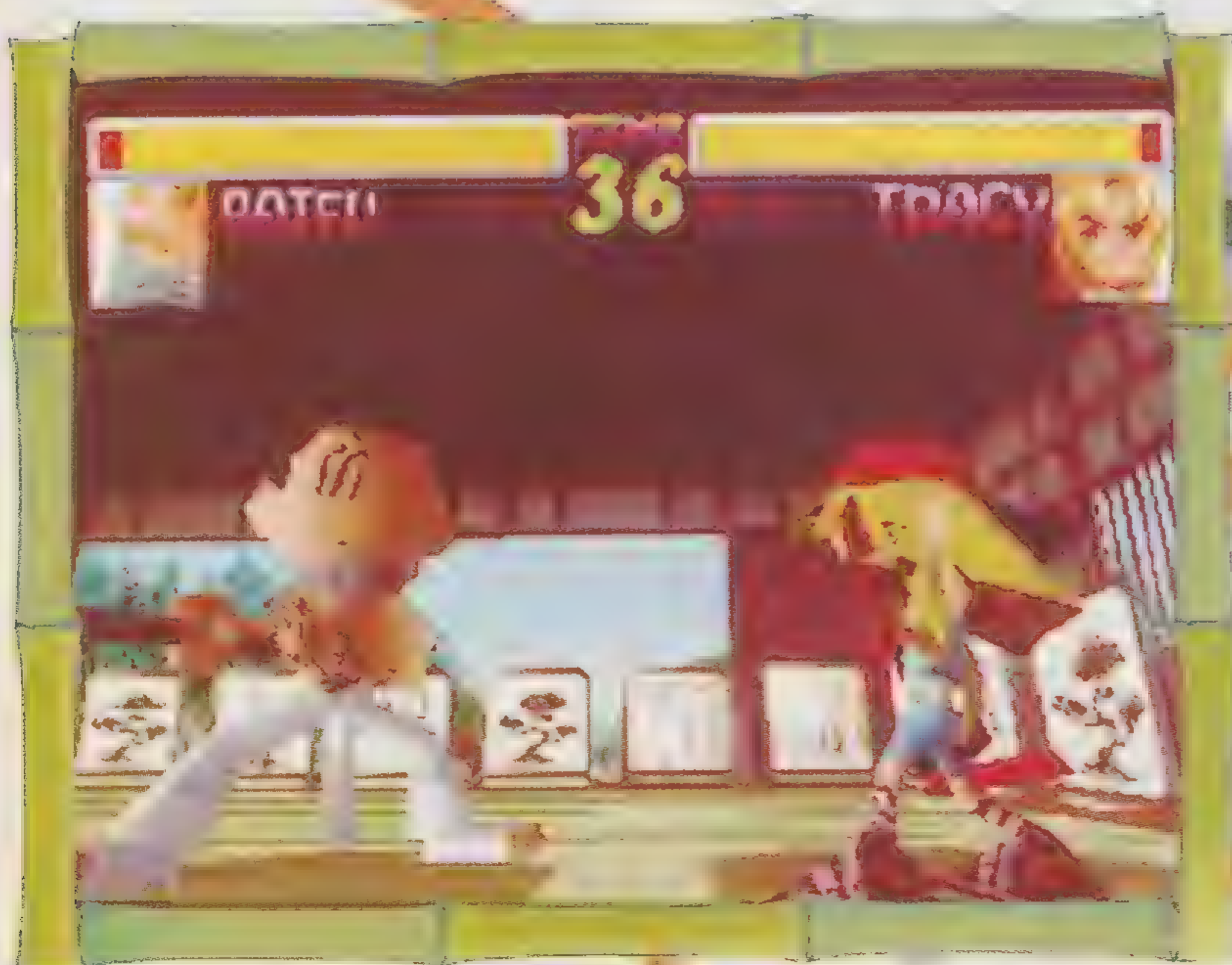
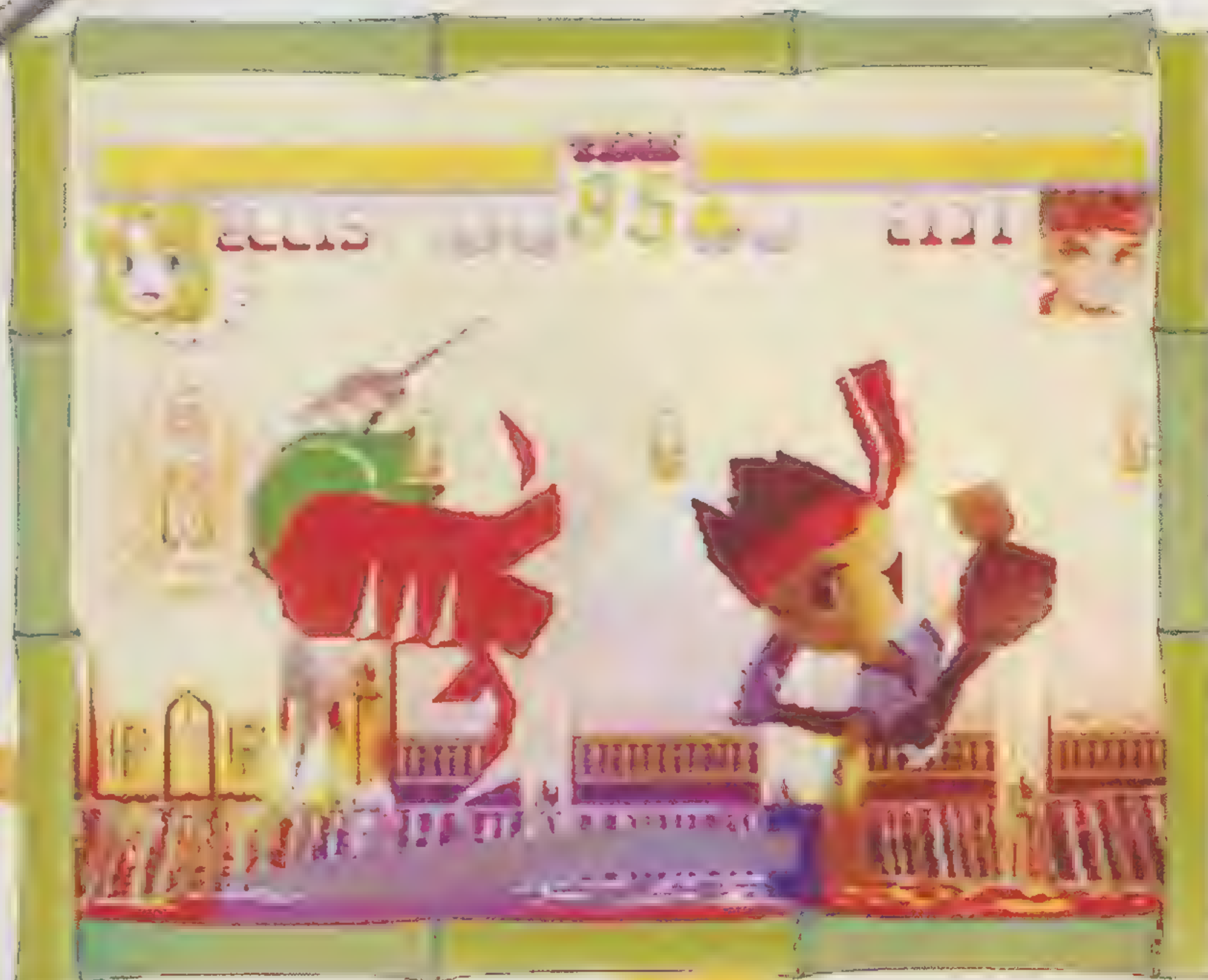
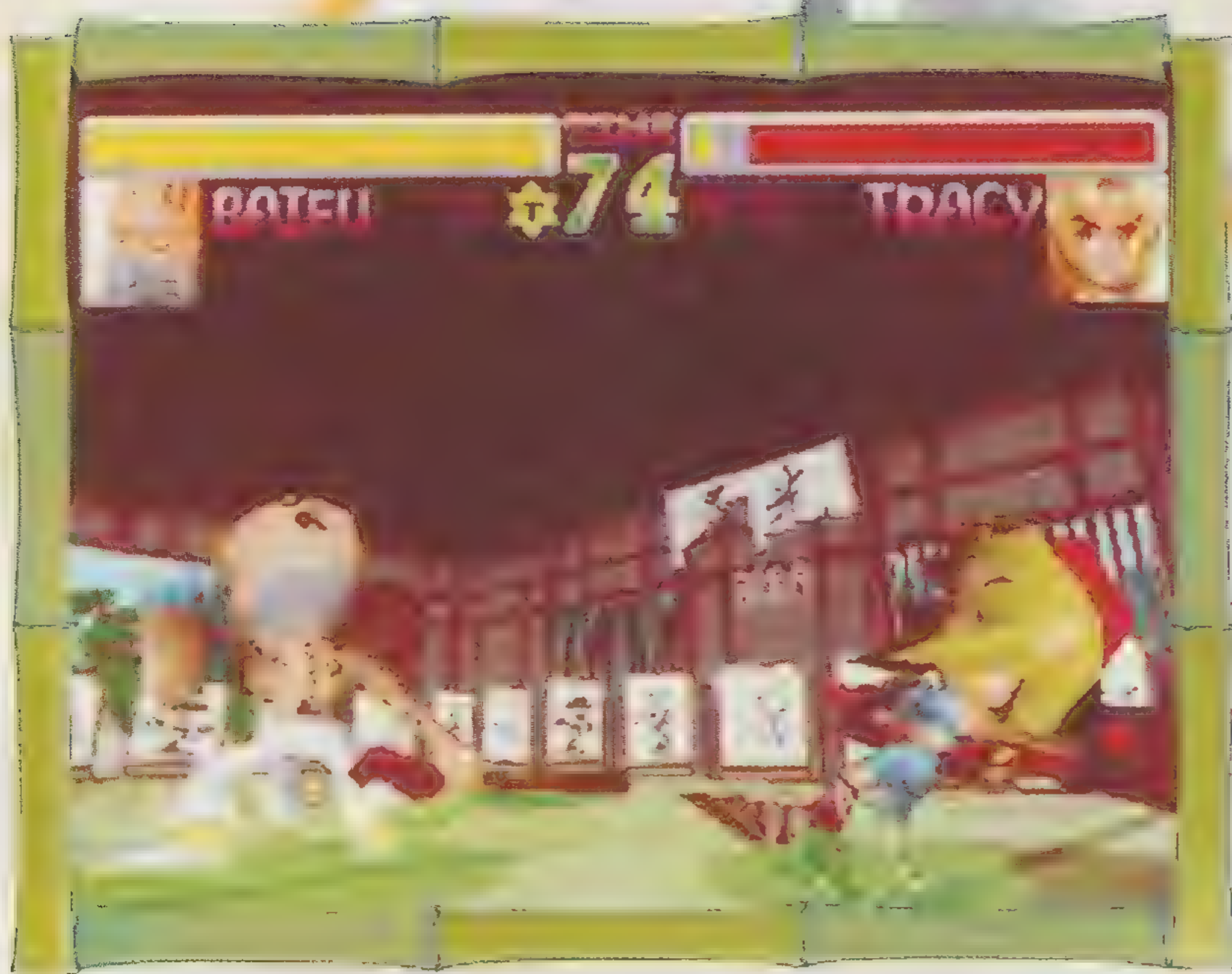
Non può essere considerata una malattia; molti credono che sia addirittura un vantaggio, per certi versi. Ora sembra che, la Sindrome di Peter Pan, non colpisca soltanto gli esseri umani, per lo più maschi, che non vogliono crescere, ma anche, da qualche mese a questa parte, il mondo dei videogiochi.

Possiamo dirlo ufficialmente. Ormai è una moda vera e propria. Dopo *Virtua Kids* e *Tekken*, adesso è il turno di *Toshinden* della Takara, che un tentativo del genere lo aveva già fatto con *Choro Q*, conosciuto in Europa con il nome di *Penny Racer*, un gioco di corsa che utilizzava degli automezzi deformed.
Occorre ricordare che *Toshinden* fu lanciato sul mercato giapponese nel novembre del 1994, in Europa fu distribuito l'anno seguente, ed era il primo picchiaduro uscito per PlayStation.
Inutile dire che diventò subito molto popolare nella terra del Sol Levante, ma anche qui da noi.
Il gioco, ormai arrivato al suo secondo episodio, si basava su un'idea originale della Tamsoft, una piccola casa di sviluppo giapponese, la Takara lo produsse e, visto il successo riscontrato, al momento, sta lavorando a tempo pieno per realizzare pupazzi, fumetti manga e perfino un film d'animazione.
A questo punto la Takara, oltre ai progetti sopracitati, sta moltiplicando i sui sforzi, e i sequel del gioco. *Toshinden 2, Toshinden 2+*, per PlayStation; *Toshinden URA*, per Saturn, e ora, *Nitoushinden,* un gioco che si basa sullo stesso principio di *Virtua Kids* della Sega, inizialmente realizzato su scheda ST-V, previsto, in Giappone, per settembre anche in versione PlayStation.
Tendenzialmente, il gioco è rivol-

Oramai l'aspetto "carino" sembra aver invaso il mondo dei picchiaduro. Speriamo che sia nuova linfa vitale...

Anche se la Takara ritiene che il gioco sia adatto a un pubblico giovane, siamo sicuri che appassionerà chiunque.

to al pubblico più giovane, ed enfatizza l'aspetto "kwai" (che significa "carino" in lingua giapponese) dei personaggi già resi famosi nei titoli che l'hanno preceduto. Il titolo del gioco, per quanto possa sembrare impronunciabile, ha un suo motivo d'essere: "Nitou" significa "sembra", quindi, se ci fate passare la licenza lirica, il titolo completo è "Sembra Toshinden", rilevandosi, anche in questo aspetto, una mera caricatura del titolo originale.

Le routine di programmazione utilizzate dalla Takara sono le stesse che hanno caratterizzato *Toshinden 2*, e, com'era logico supporre, anche le combinazioni dei tasti per effettuare mosse e super mosse, sono rimaste invariate. In ogni caso, *Nitoushinden* non deve essere considerato un perfetto clone, con qualche carineria in più, infatti, alcuni aspetti del gioco sono stati modificati, alcuni particolari modificati. Tutti questi cambiamenti sono, comunque, volti a rendere il gioco, se vogliamo, meno drammatico e più comico rispetto ai personaggi originali che lottavano in *Toshinden*. Prima di tutto, sono stati modificati gli angoli d'inquadratura, questo a causa delle ridotte dimensioni dei personaggi.

Quando due lottatori saltano, contemporaneamente, in aria, la telecamera verrà posta sotto di essi, rendendo molto più impressionante, e particolare, il combattimento. Sempre restando nell'ambito delle posizioni della visuale, la telecamera sembra

essere molto più attiva che nei precedenti episodi, il che rende l'aspetto comico del gioco ancora più accentuato.
Quando viene effettuato un attacco speciale, come avviene nei manga, e spesso anche nei telefilm a cartoni animati, degli ideogrammi giapponesi, che descrivono il colpo, così come il rumore che lo rappresenta, appaiono sullo schermo.

Inoltre, in *Nitoushinden*, non è possibile vincere spingendo l'avversario fuori dal ring, a differenza della versione originale. Nella versione deformed, quando i personaggi raggiungono l'estremità dell'area di combattimento vengono respinti, da delle corde, verso il centro, rendendo gli incontri molto più... "sicuri". Sembra, tra l'altro, che le corde che delimitano il ring, proprio per evitare di cadere, potranno essere usate per effettuare delle particolari mosse speciali.
Anche i fondali sono stati completamente ridisegnati e il numero dei colori aumentato. Se vi ricordate di *Motor Toon GP*, le macchine sembravano piuttosto "gommose". In *Nitoushinden*, è stato sfruttato lo stesso effetto, cioè, quando un personaggio effettua un attacco particolare, una parte del suo corpo diventa elastica.
Le gambe diventano più piccole, oppure le braccia si allungano (un po' alla Mister Fantastic dei Fantastici Quattro).
In definitiva, pur sempre restando in quell'ambito che viene sostanzialmente definito "sequel", *Nitoushinden* è un gioco che riesce a incorporare un numero di novità di tutto rispetto, proponendo un titolo originale e divertente. Speriamo, almeno, che la giocabilità sia allo stesso livello del primo *Toshinden*.

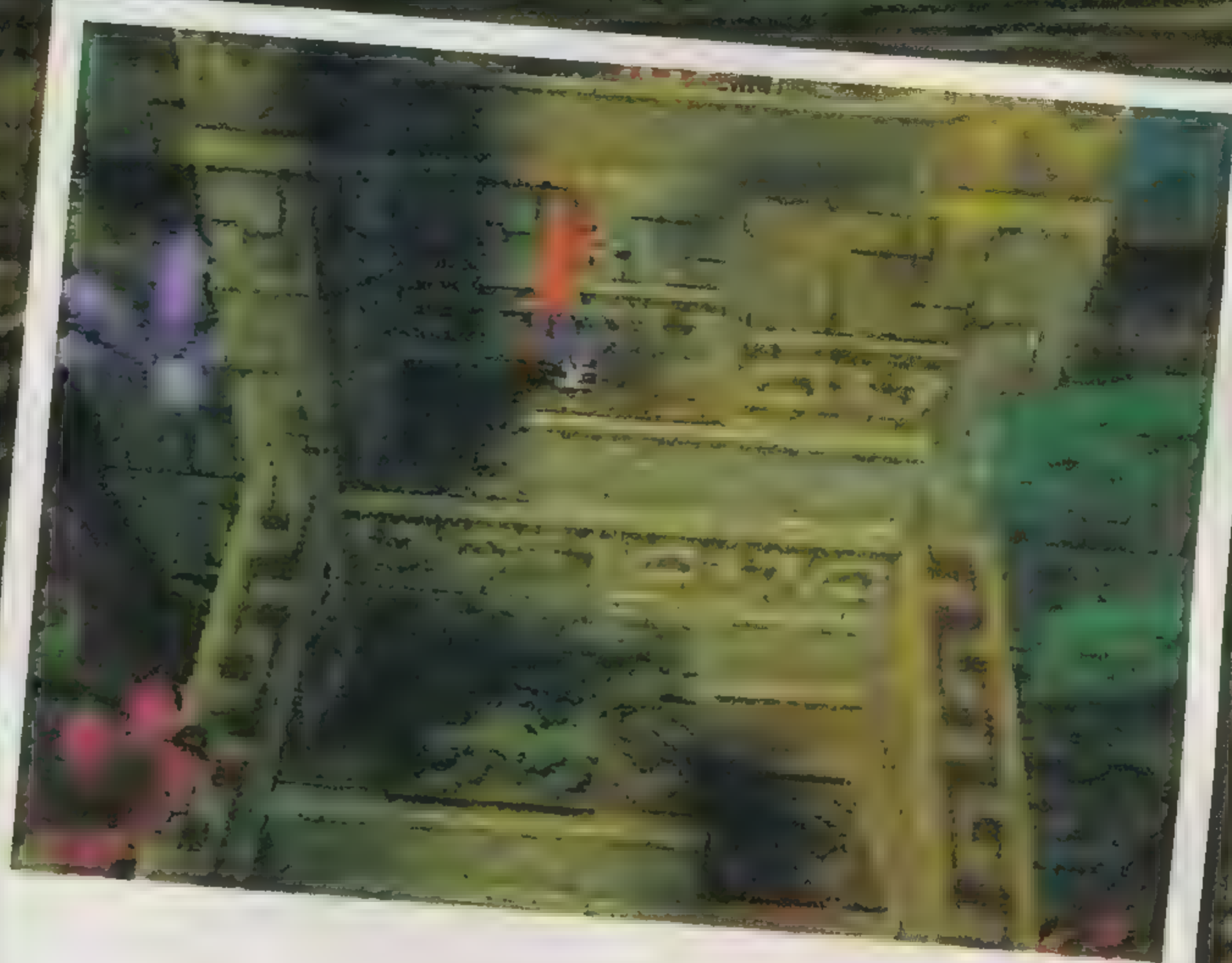
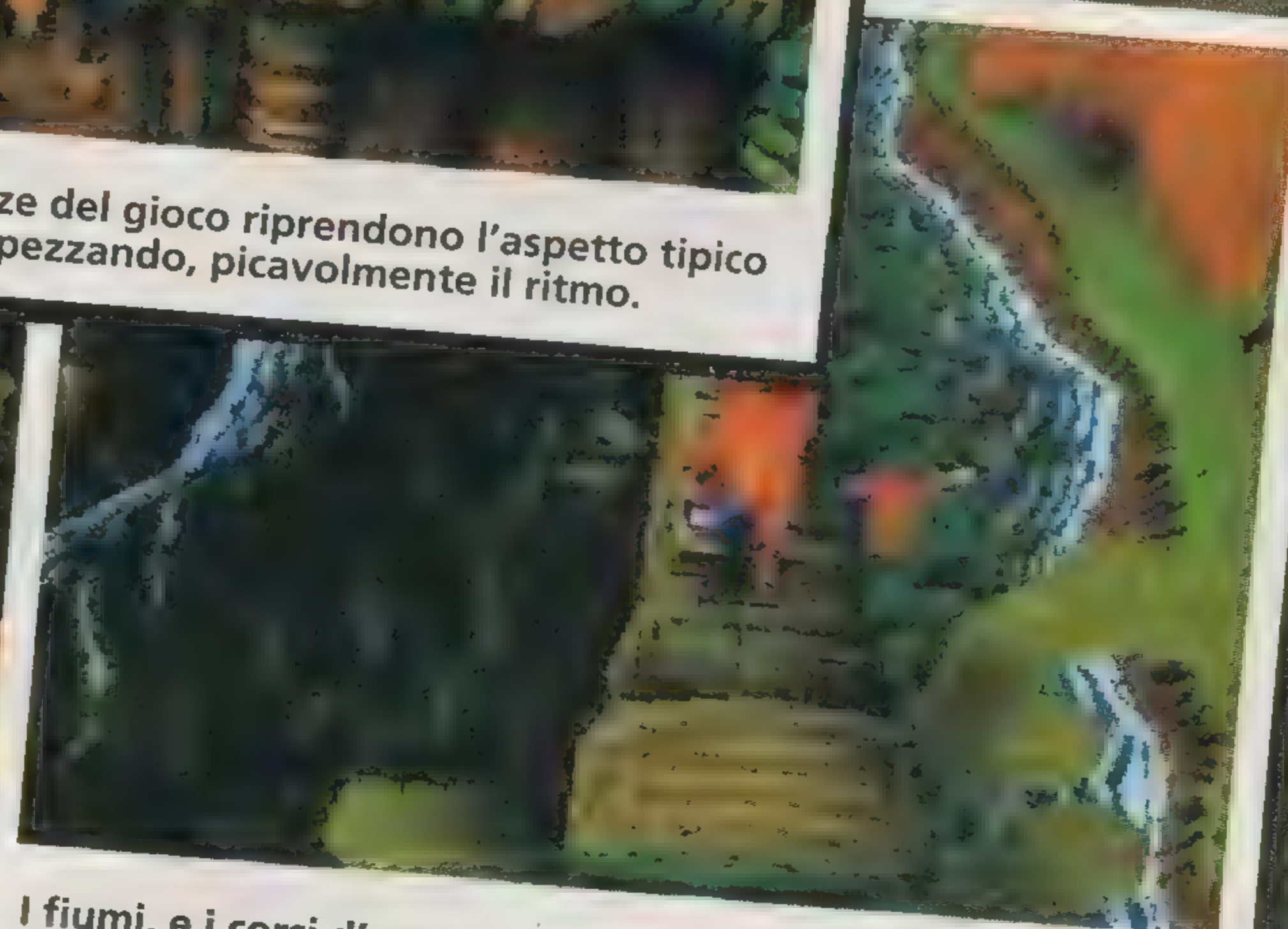
• Nicolasan

ANCHE IL SATURN, NEL SUO PICCOLO, VUOLE LA SUA PARTE

La Takara, pur scegliendo la PlayStation come piattaforma, da casa, principale, non ha mai trascurato il 32 bit della Sega. Infatti, dopo *Toshinden S*, prima puntata su Saturn della saga di Sofia e compagni, ha già in cantiere il suo seguito: *Toshinden URA*. Le principali differenze che caratterizzano il gioco, risiedono nel tentativo della Takara di evitare eccessivi collegamenti con i titoli già usciti per la piattaforma Sony. In *Toshinden URA*, infatti, sono stati aggiunti alcuni personaggi nuovi, ed è stata cambiata la storia che era alla base del gioco.
Un altro punto, a favore della nuova versione per Saturn, è che la Takara ha intenzione di sfruttare la grafica in alta risoluzione, cosa già perfettamente riuscita alla Sega con *Virtua Fighter 2*. È ancora troppo presto per sapere se la giocabilità sarà all'altezza dei precedenti episodi, ma chiunque ami i picchiaduro, e possegga un Saturn dovrebbe già tenere le dita incrociate, anche se la data di uscita non è ancora stata annunciata.

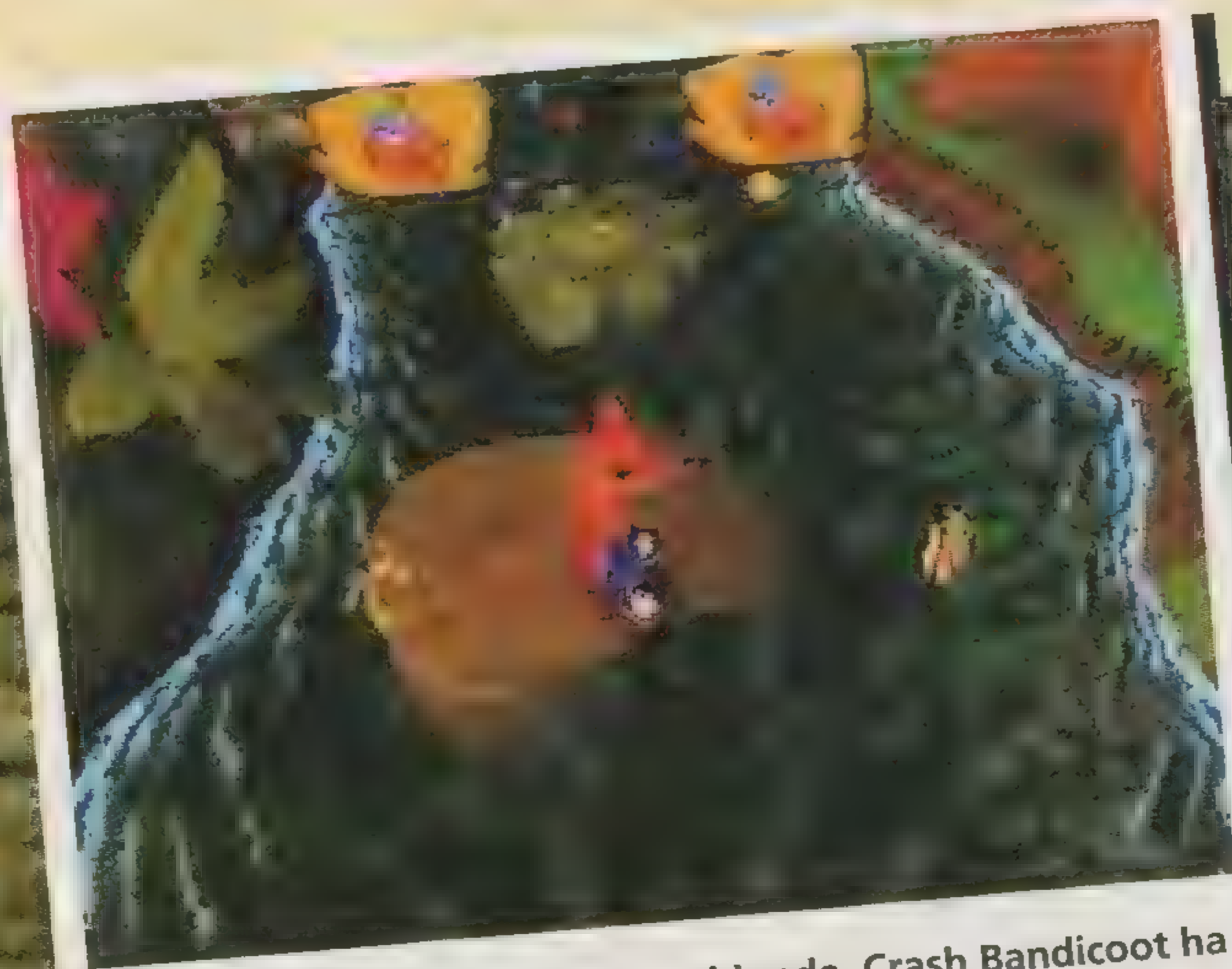
L'EVOLUZIONE DELLA SPECIE

Quelle che seguono sono alcune pagine tratte dal diario del Capitano Random Crusoe, il quale, in viaggio nei mari della Nuova Zelanda, in seguito a uno sfortunato naufragio, ha scoperto una nuova specie animale (almeno per il mondo dei videogiochi): il Peramele (Crash Bandicoot).

In questa sezione Crash dovrà sfruttare la velocità, per salvarsi.

Alcune delle sequenze del gioco riprendono l'aspetto tipico dei platform in 2D, spezzando, picavolmente il ritmo.

I fiumi, e i corsi d'acqua, sono assolutamente deleteri per il peramele, a differenza di molti mammiferi, non sa nuotare.

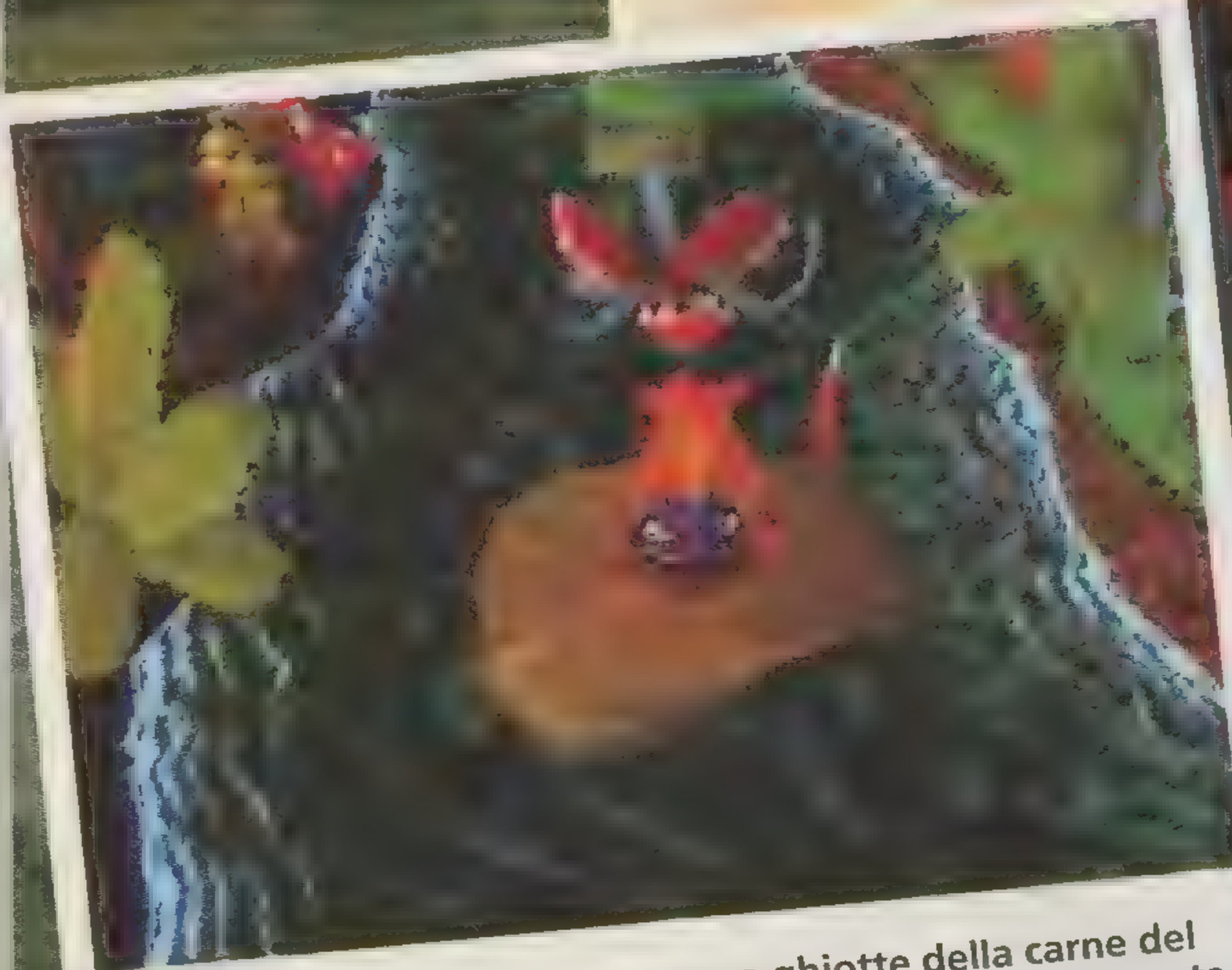
Addì, 1° settembre dell'anno di Grazia 1996

È ormai un mese che vivo da solo su quest'isola, e solo oggi, per la prima volta, sono entrato in contatto con uno strano essere che sembra popolare quest'arcipelago. Si tratta di uno strano marsupiale delle dimensioni di un grosso ratto, con il muso appuntito e il pelo morbido. Ho deciso di chiamarlo Peramele per la sua predilezione nei confronti di questi frutti, di cui va molto ghiotto e che sembrano avere un effetto rigenerante sulle sue condizioni fisiche e psicologiche.

La prima isola che il nostro marsupiale dovrà affrontare per giungere alla fine del suo viaggio, e a quella del gioco.

Ogni tre immagini delle donnine bionde, Crash Bandicoot ha la possibilità di salvare la posizione in cui è arrivato nel gioco.

Crash Bandicoot è ispirato, come ha già spiegato il Capitano Random Crusoe, al Peramele, un animale che lo Zingarelli definisce, appunto, "Marsupiale australiano grosso come un ratto con pelliccia morbida e naso appuntito", ed è proprio all'interno di un arcipelago che ricorda le isole di quella parte del mondo in cui il gioco si sviluppa e che ha come protagonista il nostro Crash.
Attraverso schemi che variano di volta in volta (è, infatti, possibile giocare sfruttando la classica visuale laterale propria di tutti i giochi di piattaforme, oppure seguendo, con una prospettiva da dietro le spalle Crash nelle sue peregrinazioni, o con una visuale che lo precede), il simpatico animaletto dovrà superare diverse insidie che costellano le isole in cui è costretto a muoversi. Si va dai canonici baratri a scimmiette che definire dispettose è poco, da tartarughe giganti a indigeni bellicosi, il tutto (quasi in ogni schema) è rappresentato in 3D con i personaggi costruiti tramite poligoni.
Oltre che avanzare di livello in livello, Crash Bandicoot ha la possibilità di rompere delle casse che si trovano lungo il percorso, saltandoci sopra o girando come una trottola, all'interno delle quali è possibile trovare mele, di cui sembra che Crash sia molto ghiotto, o bonus di svariata natura. Una volta raccolte cento mele Crash guadagna una vita, mentre ogni tre effiggi di una biondona da urlo, ha accesso a uno schermo bonus in cui è possibile salvare la posizione, se dovesse essere così fortunato da trovare tre maschere, simili a quelle degli stregoni africani, per un breve periodo di tempo

Pochi animali riescono a saltare come un peramele, sappiamo, però, che esiste un idraulico italiano più in gamba!

Le tartarughe, per quanto possano sembrare amichevoli, risultano deleterie per la salute del nuovo personaggio Sony.

Le piante carnivore del fiume sono ghiotte della carne del peramele, per fortuna Crash Bandicoot lo sa perfettamente.

Le puzzole sono fastidiose e pericolose, non solo per il loro odore, ma anche perché si rendono letali per il nostro Crash.

ADDÌ, 12 SETTEMBRE 1996

HO AVUTO TEMPO DI OSSERVARE QUESTO STRANO MARSUPIALE MOLTO DA VICINO NEGLI ULTIMI GIORNI, E DEVO DIRE CHE PRESENTA DELLE STRANE CARATTERISTICHE.

OLTRE AD AVERE LA TENDENZA HA METTERSI NEI GUAI, PARE CHE UTILIZZI UNO STRANO MOVIMENTO, CHE SI RIFÀ A QUELLO DELLA TROTTOLA, PER PROCURARSI IL CIBO DI CUI È IMMENSAMENTE GHIOTTO.

SE POTRÒ PORTERÒ QUESTO STRANO ESSERE IN EUROPA PER IL MESE DI OTTOBRE, DI QUEST'ANNO.

CAP. RANDOM CRUSOE

Lo stregone Papu Papu, una volta sconfitto, non sarà più un problema, e, soprattutto, non lo sarà la sua mazza.

diventerà invincibile. In definitiva, pur trattandosi di un gioco estrememnte divertente, anche se alcuni passaggi sono decisamente snervanti, vista la difficoltà a cui è sotto posto il giocatore, la prima sensazione che si ha giocandoci è che i programmatori abbiamo attinto a piene mani da quello che era lo spirito di *Donkey Kong Country*. Le mele (al posto delle banane), le casse, i nemici che vengono sconfitti saltandogli sulla testa, sono tutte cose che abbiamo già visto, però, non su una PlayStation.

È quest'ultimo punto che deve essere ritenuto importante. Dopo Mario, Sonic e Nights, Crash Bandicoot entra prepotentemente nell'immaginario collettivo presentandosi come il personaggio destinato a essere associato, a livello di immagine, con la macchina della Sony. Naturalmente, non esiste nulla di ufficiale, però cose del genere accadono automaticamente, se il gioco avrà il successo che sembra destinato a riscuotere.

All'interno delle diverse isole, comunque, alcuni schemi devono essere affrontati in maniera diversa: un passaggio dovrà essere portato a termine a cavallo di un cinghiale inferocito, Papu Papu, lo stregone della prima isola, lo si dovrà affrontare, corpo a corpo, all'interno della sua capanna, e così via. In fin dei conti, dunque, ci troviamo di fronte a un titolo che saprà farsi rispettare quando, a ottobre si troverà sugli scaffali dei negozi di tutta Italia, è chiaro che la concorrenza di *Mario 64* e *Nights* sarà spietata, vedremo chi riuscirà ad avere la meglio.

• Random

IN TRE È MEGLIO

BABIL JUNIOR
LA LEGGENDA
Dynamic Video, miniserie completa, due volumi, 39.900 cad.

A quanto pare in questo periodo i remake vanno davvero molto di moda nel campo dell'animazione giapponese. Forse per sopperire a una sempre più generalizzata mancanza di idee originali (salvo alcune eccezioni), molte case di produzione stanno infatti proponendo le riedizioni dei loro personaggi più vecchi e più celebri, impegnati in avventure più o meno nuove, ma sempre accompagnati da un desing e da una ambientazione "rimodernata". Fortunatamente, anche da una simile tendenza di mercato può venir fuori qualcosa di buono, e questo *Babil Junior la leggenda* ne è l'esempio lampante. I lettori meno giovani ricorderanno infatti una vecchia e omonima serie animata passata un bel po' di anni fa sui nostri teleschermi, che comunque, a parte qualche personaggio e la trama di base, non ha nulla a che spartire con questa miniserie di OAV, che invece è un prodotto ben più recente e spettacolare rispetto alla serie originale, di certo storica, ma decisamente troppo datata per suscitare ancora interesse al giorno d'oggi.
La storia di questo "nuovo" *Babil Junior* si snoda attraverso quattro episodi (raccolti in due sole uscite video) e vede il giovane Koichi, un ragazzo dotato di poteri ESP, opporsi al crudele Maestro Yomi, ESPer anch'egli e leader di una setta criminale che intende assumere il controllo del mondo grazie a un esercito di psico-soldati. Fortuna che a proteggere il nostro eroe ci sono sempre i suoi tre fidi servitori: la pantera mutaforma Rodem, il gigantesco automa Poseidon e l'uccello preistorico (o almeno questo sembra) Ropuros). Koichi infatti è l'erede dei segreti di Babil Primo, un alieno che giunse sulla Terra in epoca remota, e per questo è stato scelto come custode della misteriosa Torre di Babele con il nome di Babil Junior. Tra le file nemiche, invece, spiccano numerosi personaggi di grande carisma, come il forte Hammer, l'efebico Nicholas e la bella Juju, che intreccerà con Koichi un rapporto un po'... speciale, immagino che già sappiate cosa voglio dire.
La storia è di certo molto godibile, come del resto il lato tecnico in generale. Di spicco, c'è poi la firma del mitico Shingo Araki, già noto per *i Cavalieri dello Zodiaco* e *Lady Oscar*, che tra l'altro, esordì proprio con il "vecchio" Babil e adesso, nel pieno della sua maturità artistica, ha ri-caratterizzato i suoi stessi personaggi. Buonoo il doppiaggio, anche se ormai con

Dynamic Italia ci siamo abituati: le voci più famose sono quelle di Romano Malaspina e Ilaria Stagni (Goldrake e l' ultimo film Disney: Pocahontas).

IL GIUDIZIO FINALE: Un buon prodotto, consigliato soprattutto agli appassionati di fantascienza un po' "alla X-Files", e a tutti quelli che conoscevano e apprezzavano già la vecchia serie TV.

ORANGE ROAD
Dynamic Video

Stop! Fermate le macchine! Questa notizia è da fine del Mondo, e solo GP è in grado di presentarvela in anteprima! Dunque (graaande respiro e rullo di tamburi) una delle serie più amate degli ultimi anni, una di quelle serie culto che in Italia abbiamo visto in edizioni censurate, male adattate ed educolorate, verrà presto rieditata! Sto parlando di *Orange Road*, o come l'abbiamo conosciuta noi, "È quasi magia Johnny" (ommamma), che con la sua eccezionale bellezza è riuscita a conquistarsi una vera e propria schiera di fan, sebbene fosse stata letteralmente violentata dagli adattatori della Fininvest.

La storia la dovreste conoscere un po' tutti, ma per quelli che se la fossero persa diremo che *Orange Road* è fondamentalmente una frizzante commedia basata su un triangolo amoroso davvero particolare, arricchito da vari poteri ESP, un gran numero di personaggi comprimari ma soprattutto da una delle più famose, dolci e affascinanti protagoniste femminili mai viste in un anime giapponese: Madoka Ayukawa (aka Sabrina). Per i più fanatici, sappiate che l'autore del fumetto originale è Izumi Matsumoto, che proprio con *Orange Road* raggiunse la notorietà (anche in Italia), e il design è della grande Akemi Takada, famosa per *Creamy*, *Lamù* e *Maison Ikkoku*.

Ora viene il bello! Ecco cosa ci ha garantito infatti la Dynamic per quanto riguarda la versione in videocassetta:

1) La serie sarà ridoppiata daccapo, con il massimo rispetto per i dialoghi e soprattutto i nomi originali, che nella versione TV erano stati sostituiti con i più stupidi mai sentiti. Addio Johnny, bentornato Kyosuke!

2) Non verrà praticato alcun tipo di censura. Saranno quindi reintegrate tutte le parti tagliate in TV, compresi due interi episodi, prima eliminati perchè troppo ammiccanti.

3) Saranno presenti tutte le sigle e le musiche originali Giapponesi (altro che Cristina d'Avena, yuppiiii!!!), che sono bellissime.

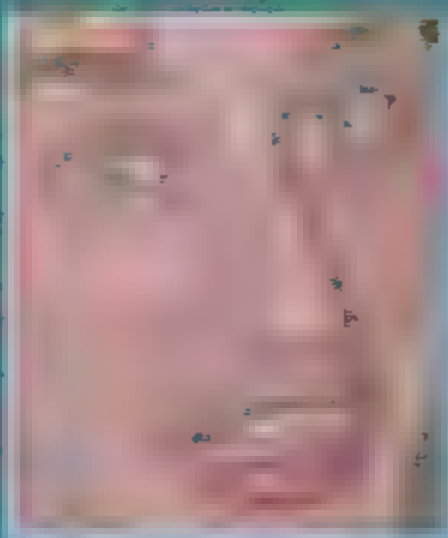
4) Concludendo le serie riacquisterà tutta quella *verve* che aveva smarrito nei passaggi televisivi e quindi, da splendida che già era, diventerà un capolavoro.

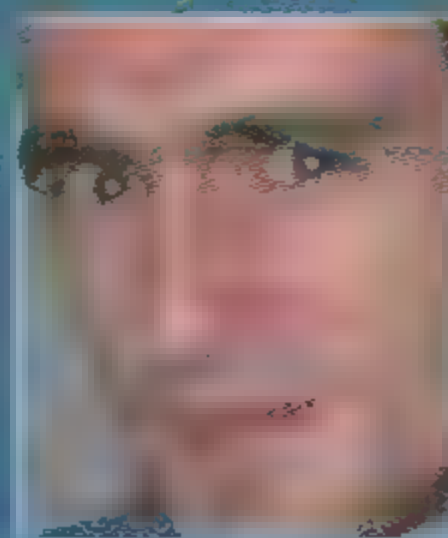
IL GIUDIZIO FINALE: Praticamente un miracolo! Correte a prenotare le vostra videocassette! Non ve ne pentirete!

PROVE

...E INFINE USCIMMO A RIVEDER LE STELLE

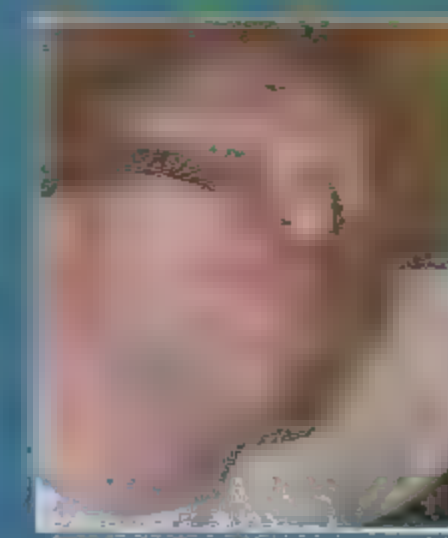
Da più parti si tende a dare credito al destino, che è determinato dalle stelle, dai segni zodiacali. I nostri baldi recensori, a quali elementi appartengono? Terra, acqua, aria o fuoco?

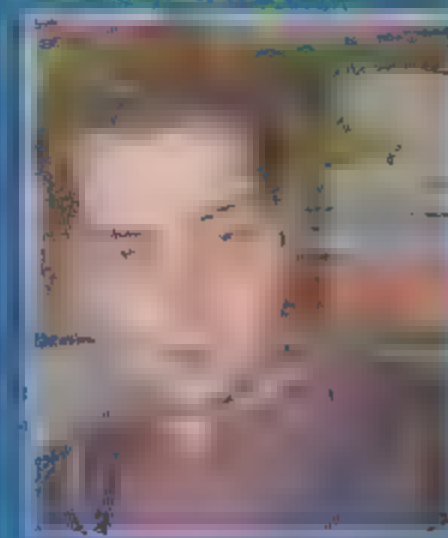
DUPONT

Cancro. Un viaggio nel paese natale non si rivelerà soddisfacente come potrebbe apparire.

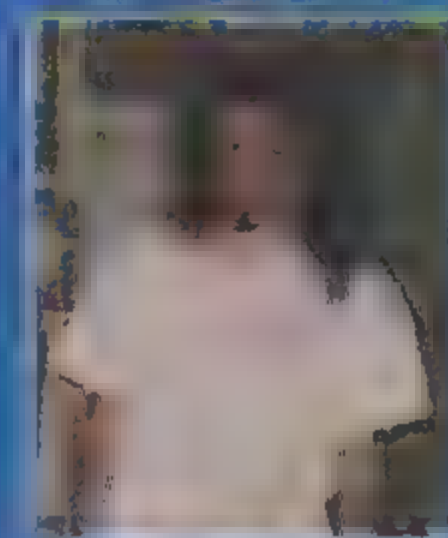
PRINCE

Bilancia. Soppesate con attenzione il vostro futuro. Inutile insistere se proprio non ce n'è!

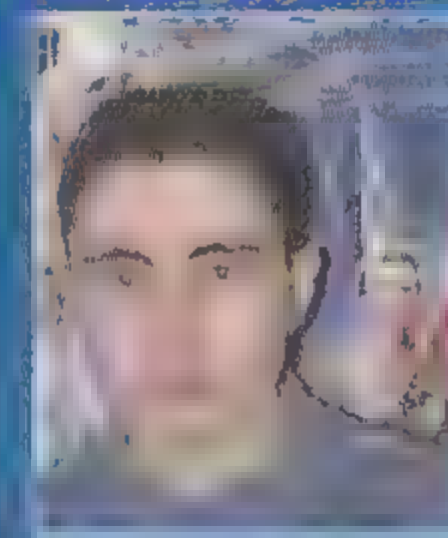
AIR

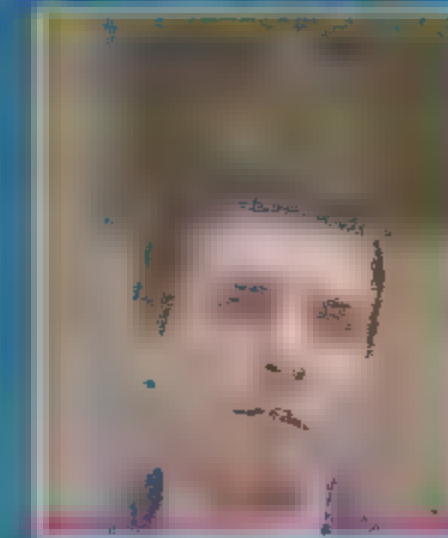
Leone. Le vacanze al mare vi hanno spossato. Fortunatamente siete in due, almeno nelle dimensioni.

RANDOM

Capricorno. Attenzione alle sbandate estive. Che siano amorose, di aerei o macchine. Denaro: poco come sempre.

TRUST

Vergine. Attenti al partner. La lontananza, si sa, è come il vento... se non ci sei, passi in un momento.

APECAR

Acquario. Occhio alla pinna. Tanto va la gatta al largo che ci muore il pesciolino. Understand?

GEARLOOSE

Tonno. Smettete di fumare. L'amore deraglia, ma i rapporti interpersonali vanno, comunque, peggio.

PADDY

Pesci. Anche se la famiglia è lontana, l'importante è fare finta di niente. Piano con gli alcolici.

MADOC

Sagittario. Se l'amore scende, non preoccupatevi. Anzi, cercate di ripigliarvi, prima che sia troppo tardi.

VORDAK

Sagittario. Cambiare l'aspetto fisico vi servirà a poco. Cercate di averla vinta con la personalità, se ce la fate.

PENTOTHAL

Toro. Approfittate degli incontri che farete in questo periodo, potranno tornarvi utili in un prossimo futuro.

ORWELL 2000

Sagittario. Tendenzialmente la modestia di Orwell ne è la caratteristica principale, come il pancione.

OROSCOPO

Casa: STELLARE
N°Giocatori: 12
Continua?: MA?
Livelli di difficoltà: 2

GENERE
Potrà sembrare superfluo, ma talvolta si discute per ore della bellezza di un gioco in quanto stabilisce nuovi limiti nel campo dei picchiaduro per poi scoprire che era un puzzle-game... Fulminante.

SCHEDA TECNICA
Tutte le notizie più importanti che vi possono servire per rintracciare il gioco. Manca solo il numero di telefono della segretaria della software house che lo ha prodotto, ma stiamo pensando di metterlo a partire dal numero 120 di GP.

POWER GAME
No, non significa che siamo pronti a darvi un pestone sul naso, un Powergame è un gioco megalitico, massiccio, troppobbello!

CONSOLE
La sigla indica il nome della console sulla quale è stato effettuato il test. Se avere un Nes e la recensione riguarda un gioco per Megadrive, vi sconsigliamo di comprarlo perché potrebbero sorgere dei problemi di compatibilità. Irrispettoso.

VOTO 2
Non contenti abbiamo aggiunto nuovi voti per aiutarvi nella valutazione del gioco. Così, in modo rapido e veloce potete sapere il nostro giudizio riguardo a grafica, sonoro, giocabilità e sfida.

VOTO 1
A seconda della "categoria di voto" la barra colorata sarà più o meno lunga. Se è sul nero vuol dire che è un gioco da non prendere nemmeno se ve lo regalano, se è sul rosso significa che vale la pena di acquistarlo solo se siete dei fissati del genere, se è sul giallo è un gioco discreto con qualche riserva per i non amanti del genere, mentre sul verde è un gioco da comprare sicuramente. Attenzione al colore e al nuovo commento: vi daranno più informazioni di un semplice, ma pur sempre utile, voto.

SOTTO CONTROLLO
I primi tentativi di interpretazione di questo inutile box cominciano ad arrivare, ma non ci hanno soddisfatto minimamente... Nemmeno Zia Marisa ne conosce il recondito significato. È grave? Adiposo.

COMMENTO
In queste poche righe troverete il parere schietto del recensore, e anche qualcosa di più.

AGIRE & PENSARE
Basta dare un'occhiata qui per capire se il gioco è di quelli facili dal punto di vista della testa o dovete mettervi il cappello di Archimede prima di giocare.

In questo riquadro, che non è presente in tutte le recensioni, aggiungiamo un secondo giudizio da parte di un recensore che non ha scritto il testo principale, un modo veloce per avere un'opinione diversa. A volte queste opinioni saranno identiche, altre volte lo saranno meno. Può essere utile avere un'idea da parte di qualcuno che non è particolarmente appassionato a un genere, e che può giudicarlo in maniera più critica.

GAME POWER
8
ANNO 1996
Help
SUPER MARIO RPG
SNES • 2ª E ULTIMA PARTE

SECONDA PARTE

SUPER MARIO RPG LEGEND OF THE SEVEN STARS

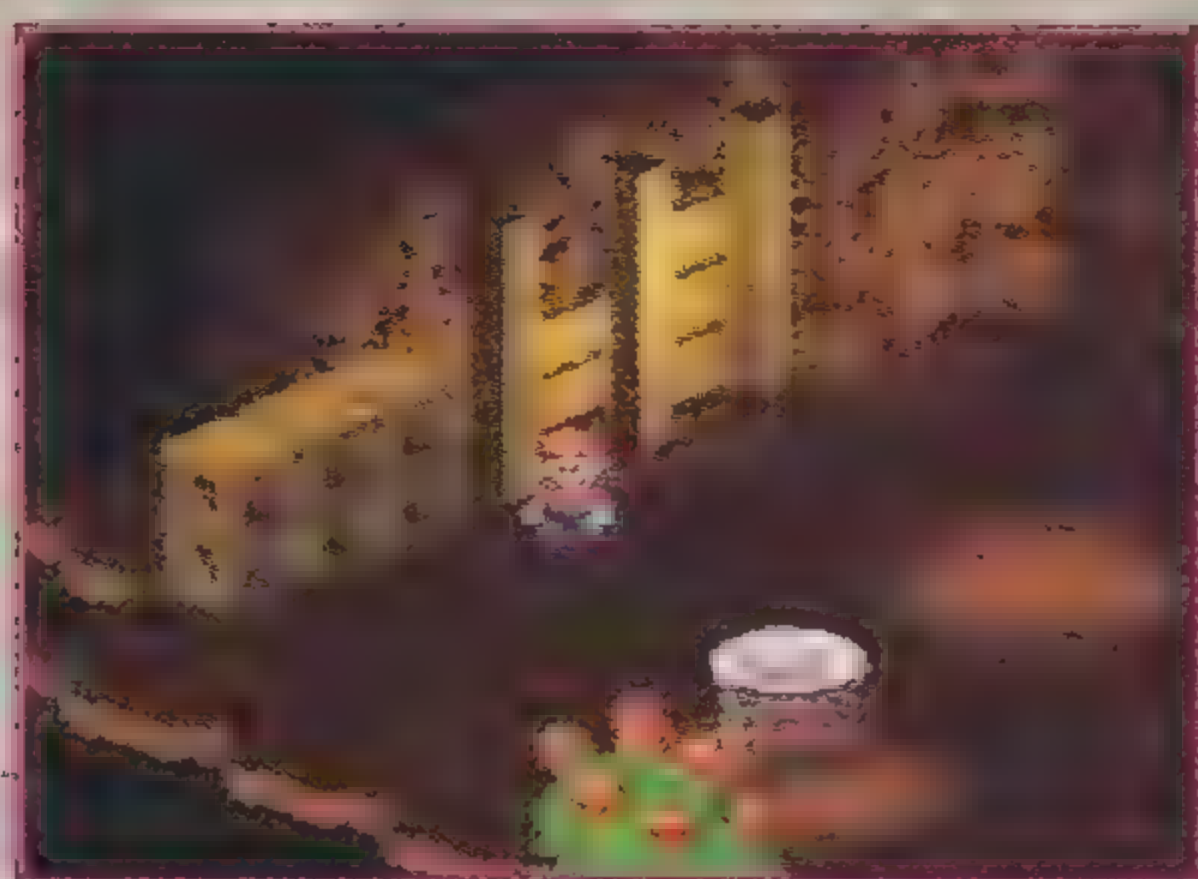
Eccoci finalmente giunti alla seconda parte della soluzione che aiuterà tutti coloro che sono ancora in difficoltà con l'ultimo grande gioco della Nintendo per il suo 16 bit. In queste pagine tratteremo i restanti cinque capitoli dell'avventura e tutti i vari segreti che questi nascondono. Ricordatevi che tutte le descrizioni di armi, oggetti e armature sono state pubblicate nello scorso numero.

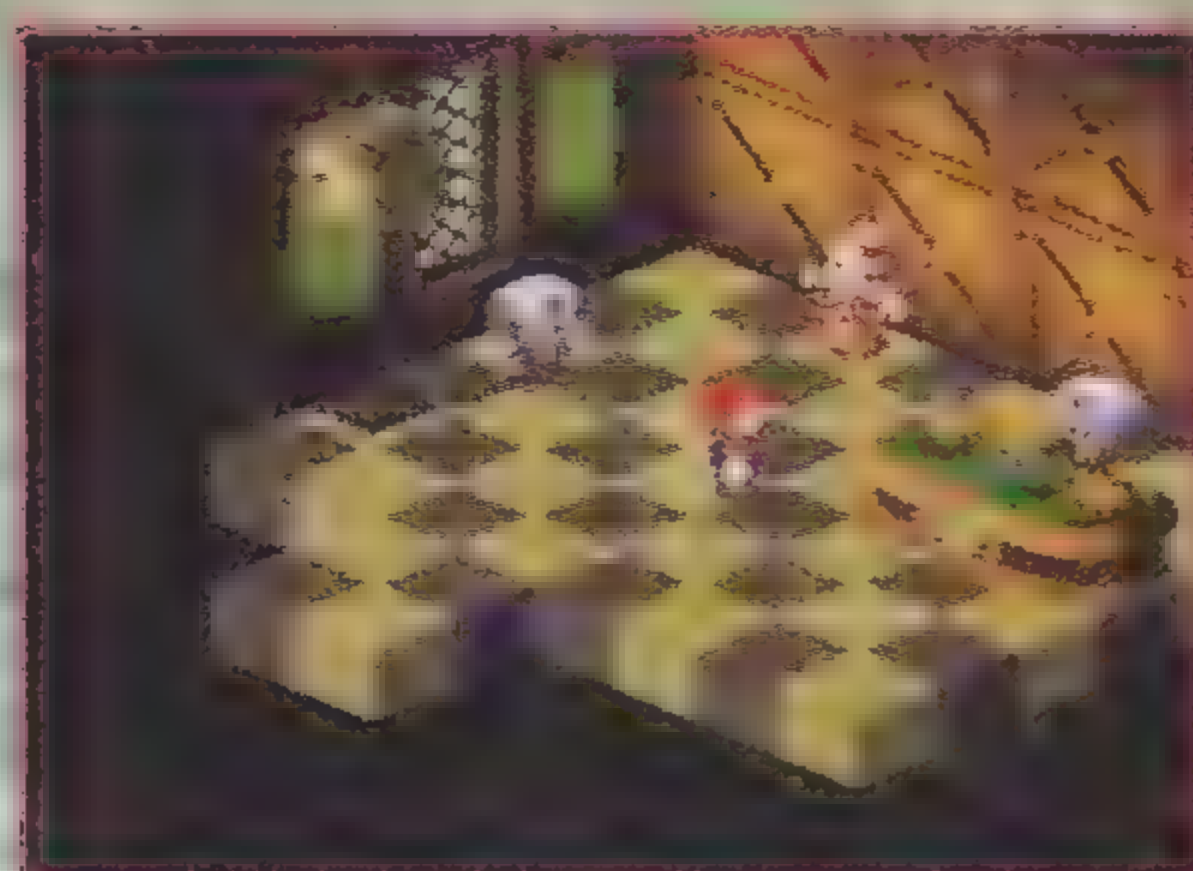
IL GIARDINIERE DI ROSE TOWN

Dopo aver parlato con il topo a Monstro Town, potrete visitare il giardiniere che abita a Nord di Rose Town. Questi vi chiederà delle sementi e del fertilizzante speciale. Le prime sono piuttosto facili da trovare, e le otterrete dopo aver sconfitto Smilax a Bean Valley. Il secondo, invece, è davvero duro da scovare: dopo aver liberato Nimbus Land da Valentina, recatevi alla prima sezione di questo mondo (dove si trova l'ingresso per il palazzo reale) e andate sul lato destro. Passatelo tutto fino a che non troverete un sentiero invisibile. Qui incontrerete uno Shyster che vi darà il fertilizzante in cambio della sua libertà. Portate i due oggetti al giardiniere e arrampicatevi sulla pianta che farà crescere, otterrete la Lazy Shell e la Lazy Shirt, rispettivamente l'arma e l'armatura più potenti di Mario!

W La Pizza

THREE MUSTY FEARS

Questi tre simpatici fantasmi, nasconderanno tre bandierine invisibili, in tre diversi punti del mondo di *Mario RPG*, dandovi tre indizi per trovarle; recatevi nei posti indicate e premete il tasto "B" per raccoglierle.
"Behind a wooden flower" (Dietro a un fiore di legno): dietro al cartello di benvenuto a Rose Town.
"Under a green bed" (Sotto un letto verde): sul letto di Mario (nel Mario's Pad), che è appunto verde.
"Between 'O' and 'A'" (Tra la 'A' e la 'O'): cercate tra le due lettere della scritta GOAL a Yo'ster Island.
Una volta ritrovate le tre bandiere tornate nel letto a Monstro Town e riceverete la Ghost Medal.

PER GUADAGNARE VELOCEMENTE ESPERIENZA

Nel tempio di Belome, prima di raggiungere lo scontro contro il boss c'è un percorso che potrete ripetere più volte per guadagnare esperienza. Dopo l'ultimo Save Point, troverete una stella che permette di uccidere un bel po' di mostri. Scaduto l'effetto cadrete in un buco con altri mostri, girate l'angolo e troverete un uomo che vi venderà una seconda stella, compratela e battete più mostri possibili. Arrivati allo scontro con Belome cercate di perdere, rinizierete dal Save Point con tutta l'esperienza accumulata! Rifate la trafila quanto volete e se avrete anche l'Experience Booster vedrete salire l'esperienza dei vostri personaggi a mille!

IL GRATE GUY CASINÒ

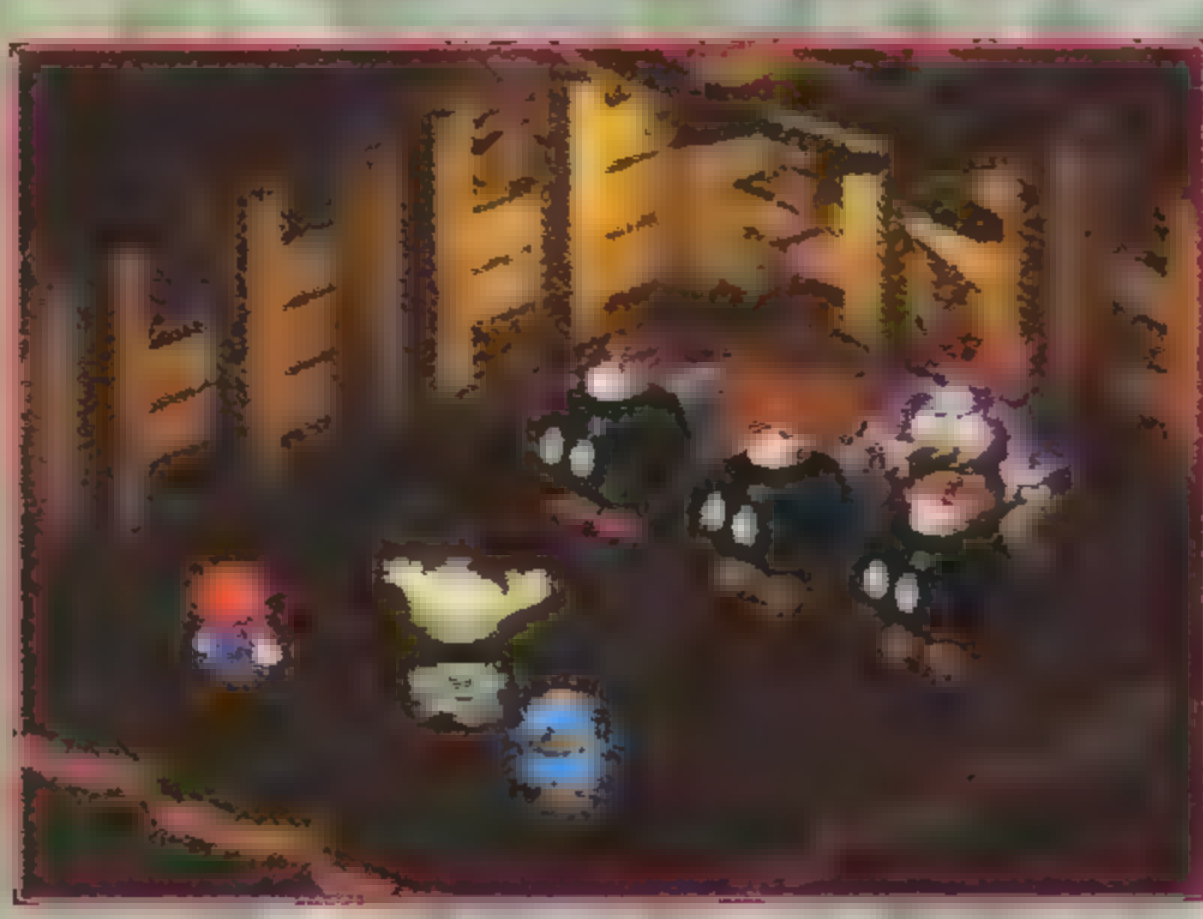
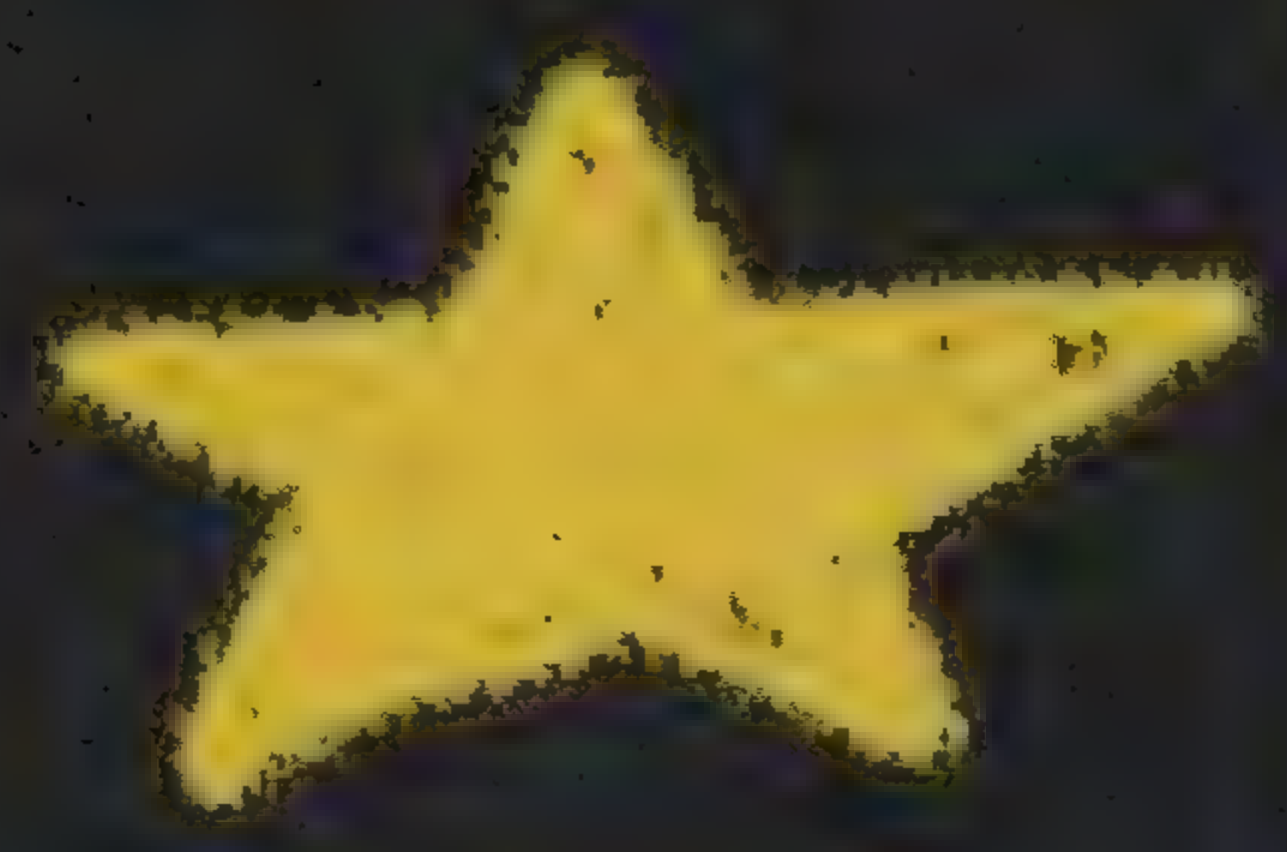
Probabilmente si tratta del segreto più "segreto" del gioco. Prima di tutto dovrete ottenere il pass per entrare. Tornate alla Booster Tower, dopo aver sconfitto i due boss, e troverete Knife Guy che vi offrirà di giocare con lui a cercare la palla. Battetelo per otto, dieci volte e otterrete la Bright Card. Gli indizi che troverete in giro (a Nimbus Land nella Locanda e a Yo'ster Island da Raz in luna di miele) indicheranno che avrete bisogno della Bright Card, tre salti e nessun Chomp, e che il Grate Guy Casinò si trova a Bean Valley. Recatevi lì e, nello schema composto da cinque tubi coperti dalle piantine, dovrete trovare il passaggio, in un tubo, che porta in una stanza con un solo Chomp. Andate nell'angolo in basso a sinistra e saltate tre volte. Avrete così accesso al Grate Guy Casinò.

LA PORTA DI MONSTRO TOWN

La porta chiusa a Monstro Town potrà essere aperta tramite la Shiny Stone (la troverete come indicato a Moleville), al suo interno troverete un potentissimo mostro dalla serie dei *Final Fantasy*! Non affrontatelo prima di aver superato il ventottesimo livello di esperienza e utilizzate magie che colpiscono tutti gli avversari, per eliminare i quattro cristalli che lo circondano, poi accanitevi su di lui. Se lo sconfiggerete riceverete il fantastico Quartz Charm.

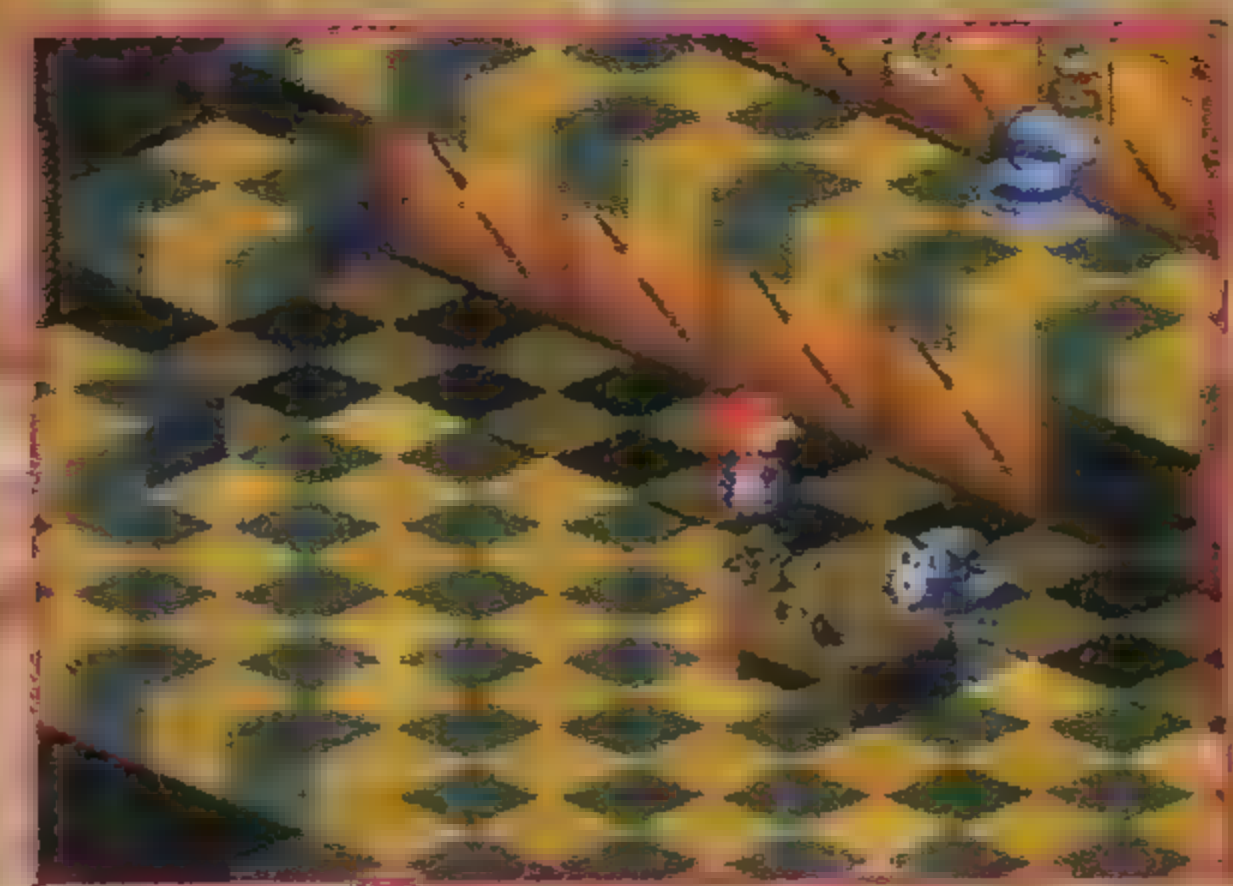
Capitolo 3

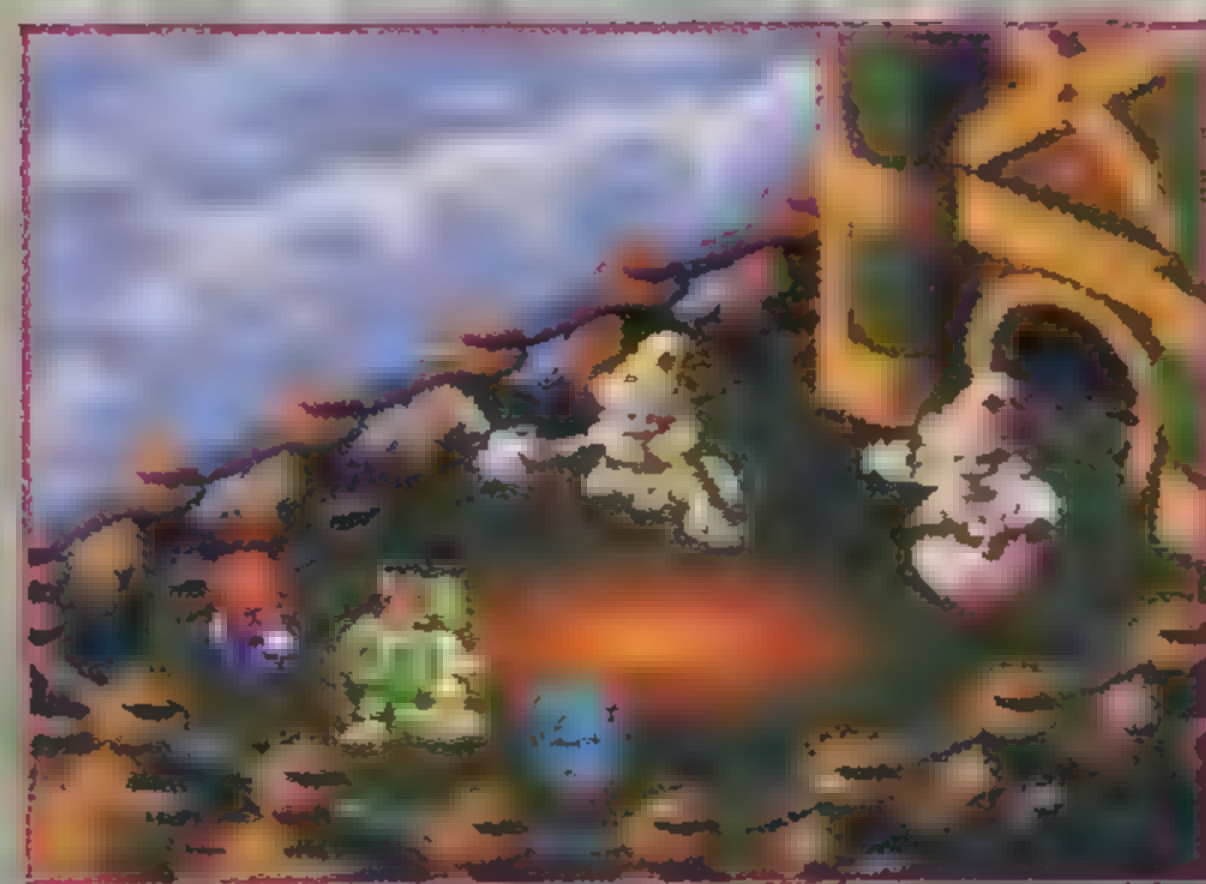
MOLEVILLE

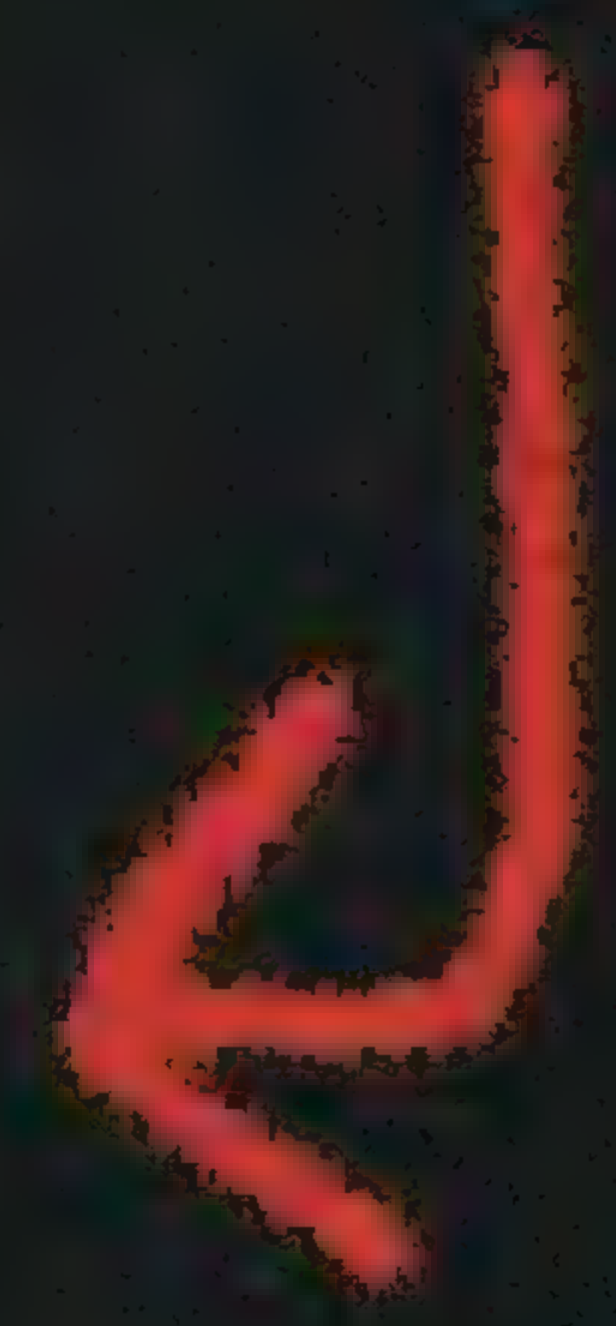
La prima volta che vi recherete qui, la città sarà scossa dalla scomparsa di due bambini (Dyna e Mite) e vi verrà richiesto di avventurarvi nelle miniere a cercarli. Una volta all'interno, dovrete saltare sulla molla per rimanere storditi e far ricomparire nuovamente Croco. Inseguitelo e sconfiggetelo per ottenere una bomba particolare, che una talpa utilizzerà per aprirvi la strada nelle gallerie. Dopo aver affrontato Pulcinello, tornerete a Moleville tramite una sezione arcade su un carrello da miniera. Nella città avrete ora a disposizione un sacco di possibilità: il ragazzo che avete incontrato nelle miniere ha, infatti, trovato dei tesori, inizialmente potrà vendervi solo il Lucky Jewel, poi avrà a disposizione il Mystery Egg (leggete il box della prima parte della soluzione) e la Frying Pan. Se vi recherete nella casa a destra, potrete scambiare oggetti con bombe, mentre nell'abitazione fuori dalle miniere potrete comprare dei Fireworks che dovrete scambiare con il ragazzo subito fuori dalla casa, per ottenere una Shiny Stone. Con questa pietra, potrete ottenere un Carbo Cookie (dentro al negozio), oppure conservarla, dal momento che vi sarà utile a Monstro Town. Se la scambierete per un Carbo Cookie, correte a consegnarlo alla bambina seduta sul secchio, vi darà accesso diretto al Midas River, con la differenza che potrete conservare i soldi raccolti. Dopo aver terminato Moleville, sarà disponibile la nuova canzone per Toadfosky (vedi scorso numero).

BOSS

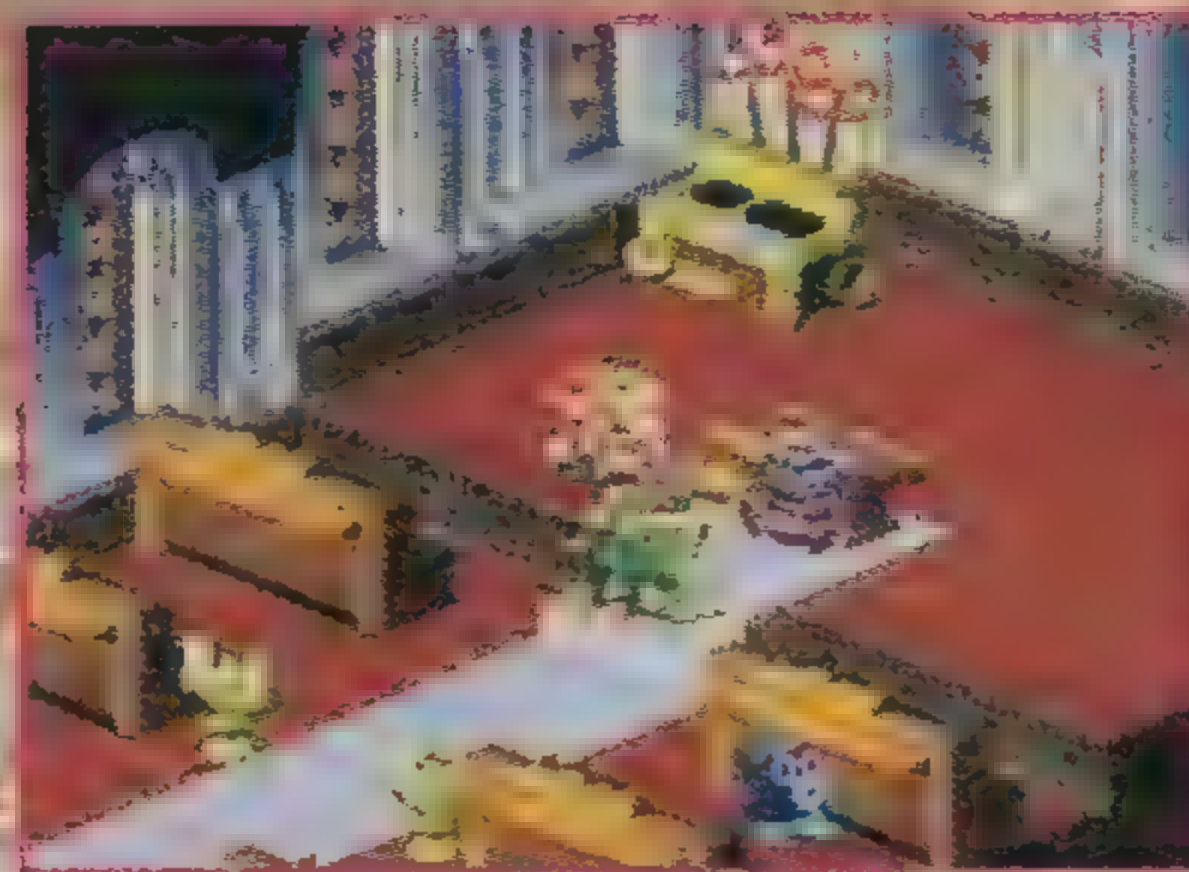
Alla fine delle miniere dovrete combattere contro Pulcinello, non si tratta certo di un duro avversario, ma dovrete fare attenzione alle bombe che lancia (utilizzate il Thunderbolt di Mallow per eliminarle). Una volta sconfitto otterrete la terza stella.

BOOSTER PASS

Prima di uscire da Moleville vi verrà detto che, con ogni probabilità, la principessa si trova nelle mani di Booster, questo livello vi condurrà al suo palazzo. Si tratta di semplici combattimenti e l'unico segreto si trova nella seconda sezione: a destra si trova una nicchia nella montagna, entrateci e saltate sulla sinistra, attiverete un interruttore che chiuderà l'uscita degli Spikey.

BOOSTER TOWER

All'esterno della torre troverete finalmente il povero Bowser, abbandonato a sé stesso. Dopo aver scoperto che la porta d'ingresso è chiusa, Bowser vi "permetterà" di unirvi a lui ed entrerà a far parte del vostro gruppo. All'interno di questa torre troverete un gran numero di oggetti e segreti. Prima di tutto assicuratevi di controllare ogni vicolo buio (troverete una Flower Tab e altri utili oggetti), poi quando raggiungerete una stanza piena di bombe e tende, prendete la seconda uscita che vi condurrà sopra un'altalena che dovreste aver visto in precedenza. Prendete bene la mira e otterrete il Masher, una nuova arma per Mario. Una volta giunti nella stanza dei ritratti (gli stessi che dovreste aver visto all'inizio della Booster Tower), dovrete premerli nell'ordine corretto che è 6, 5, 3, 1, 2, 4, in modo da ottenere la chiave che apre la porta nella stessa stanza. Arrivati all'incontro con Booster dovrete riuscire a vincere il gioco delle tende (dovrete spostarvi dietro la tenda che non viene aperta), non è fondamentale, ma otterrete l'utile amuleto ed eviterete di combattere contro Booster.

BOSS

Ad aspettarvi al posto della principessa troverete Knife Guy e Grate Guy. Non dovreste fare molta fatica per eliminarli, ma ricordatevi di concentrare i vostri attacchi su un solo bersaglio e di passare al successivo solo dopo aver eliminato il precedente. Dopo averli battuti otterrete una Flower Jar.

BOOSTER HILL

Dopo aver sconfitto i due boss, dovrete affrontare una sequenza arcade molto divertente, in cui potrete facilmente aumentare i vostri FP. Per riuscire al meglio dovrete cercare di saltare sopra i barili e ai mostri che vi inseguono anziché evitarli. Più avanti nel gioco potrete rifare questa sezione per catturare insetti da vendere alla Seaside Town.

MARRYMORE

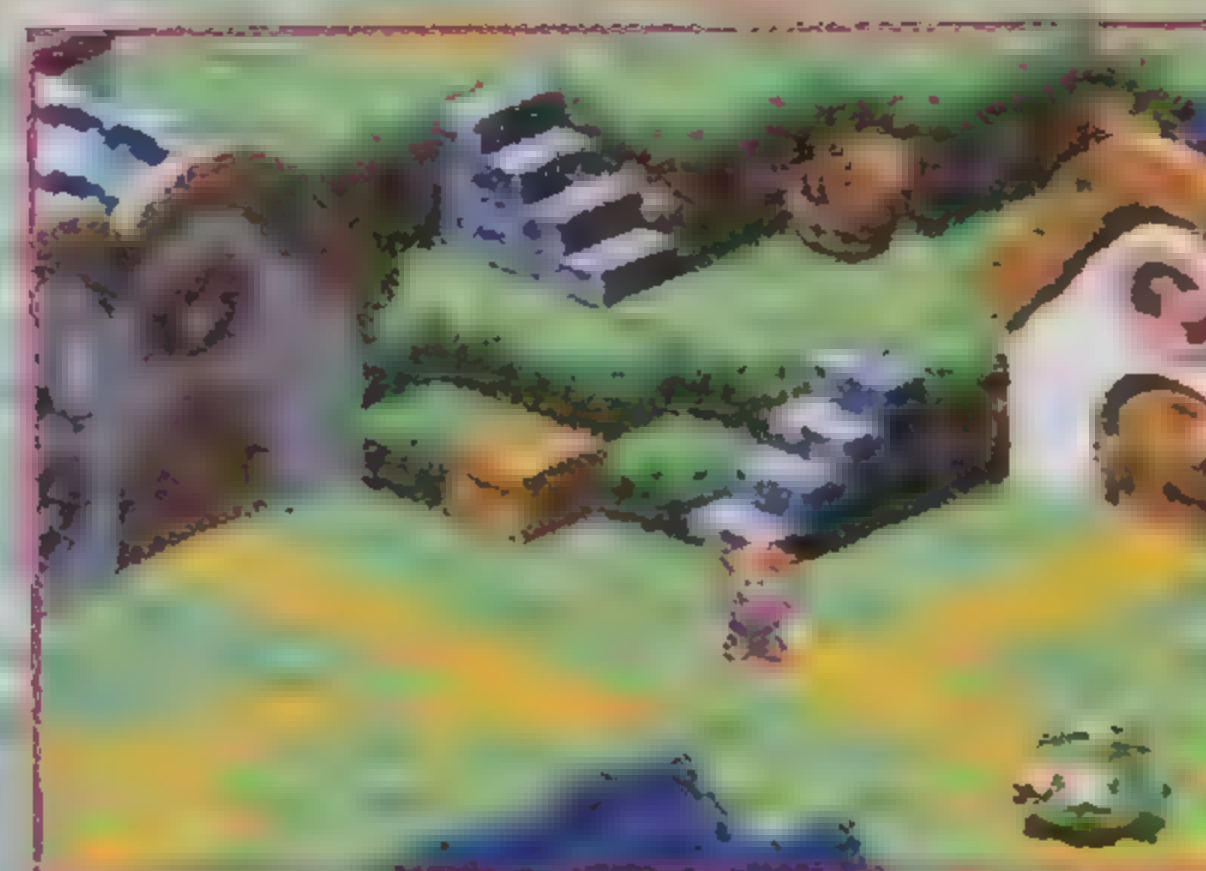
Per celebrare il suo matrimonio con Toadstool, Booster scaccerà Raini e Raz dalla chiesa e uno dei suoi sgherri sbarrerà la porta di ingresso. Per entrare dovrete andare alla porta secondaria, che si trova nel lato destro a Sud (non è visibile, dovrete andare per tentativi). Prima di arrivare da Booster, incontrerete due simpatici cuochi, che stanno preparando la torta nuziale, potrete divertirvi a saltarci sopra per vedere la loro reazione. Per entrare nella cappella, dovrete sfondare due porte bloccate, la prima insieme a uno Snifit, la seconda con Bowser (la tecnica è la stessa). Una volta entrati, dovrete ritrovare i quattro oggetti di Toadstool, parlate con gli Snifit per ottenere i primi tre e prendete la corona che si trova sulla testa di Booster, a seconda del tempo impiegato otterrete un differente "premio". Sconfitto il boss, potrete finalmente assistere al matrimonio tra Raini e Raz e riportare la principessa Toadstool al Mushroom Kingdom, dove entrerà a far parte del vostro gruppo. Se visiterete l'Inn, troverete un ragazzo che giocherà con un videogioco portatile, potrete comprarlo per 500 monete (non è fondamentale ma è molto divertente!). A questo punto non vi resta che andare da Frogfucius per scoprire dove si trova il quarto pezzo della Star Road.

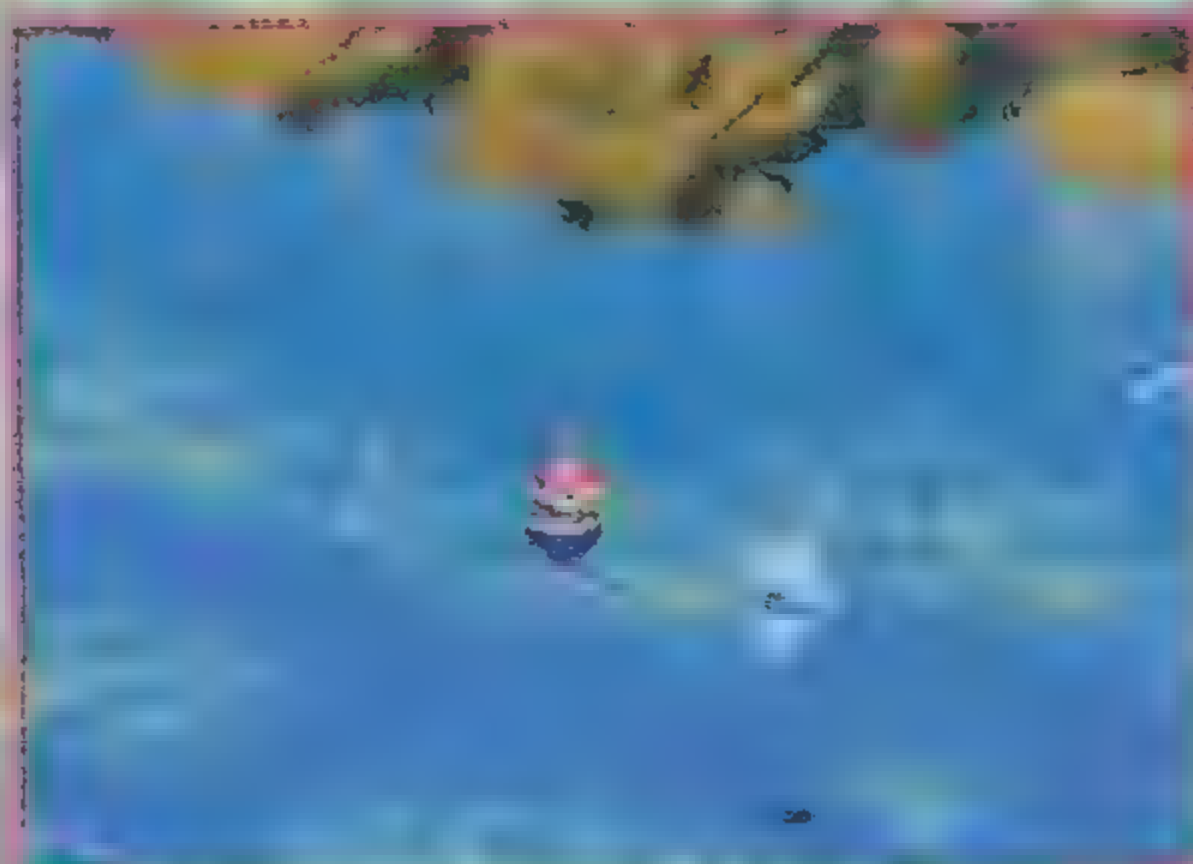
BOSS

Per terminare Marrymore dovrete sconfiggere i due cuochi e la loro torta, Raspberry. Ignorate i primi (sono invulnerabili) e concentratevi sulla seconda. Dopo che si sarà animata, eliminate i due pezzi separatamente e assisterete allo spettacolo di Booster che se la divorerà soddisfatto.

Capitolo 4

STAR HILL

Per avanzare in questo livello, dovrete semplicemente toccare tutti i fiori presenti in uno schema per aprire il cancello. Tutte le stelle sono desideri di diverse persone: troverete un desiderio di Mallow e uno di Luigi. Il quarto pezzo di Star Road si troverà nell'angolo in alto a sinistra della terza sezione.

SEASIDE TOWN

Non appena giungerete qui, tutti gli abitanti sembreranno posseduti, ma vi forniranno comunque informazioni, inoltre, l'anziano vi chiederà di recarvi in fondo al mare per recuperare la quarta stella. In questa città si trova poi (al piano superiore della casa dell'anziano) un discepolo di Frogfucius che vi venderà degli oggetti potentissimi, in cambio di Frog Coin (il più utile si rivelerà l'Experience Booster)

SEA

La prima volta che vi avventurerete nel Mare, incontrerete un negoziante, che rivedrete nello stage successivo. Utilizzate i vortici per immergervi in profondità e state bene attenti a cercare i vari passaggi segreti nascosti, è un'ottima strategia salire verso l'alto quando vedrete delle bolle in ascesa. Dal Mare avrete l'accesso alla Sunken Ship.

SUNKEN SHIP
PARTE 1

Si tratta di uno dei livelli più difficili del gioco, dal momento che dovrete affrontare dei combattimenti davvero impegnativi (vi ricordo, a questo proposito, che le Tartarughe-Scheletro possono essere eliminate solo da un incantesimo o dall'Acqua Santa). Dopo un po' di giri arriverete in un punto dove saranno presenti sei porte, sorvegliate da un fantasma. Ognuna di esse nasconde un enigma che dovrete risolvere per ottenere la Password che vi permetterà di avanzare nel livello.

Porta 1: la tartaruga volante vi seguirà nel cielo, muovetevi in modo che colpisca la sfera nella direzione giusta attivando l'interruttore. Aiuto ottenuto: "C'è una 'S' nella parola".

Porta 2: colpite i blocchi in modo che i trampolini vengano bloccati al punto giusto (i primi due sulla destra, l'ultimo al centro), una sfera cadrà da destra rimbalzando su di essi e attivando l'interruttore. Aiuto ottenuto: "Si trova nel fondo dell'Oceano".

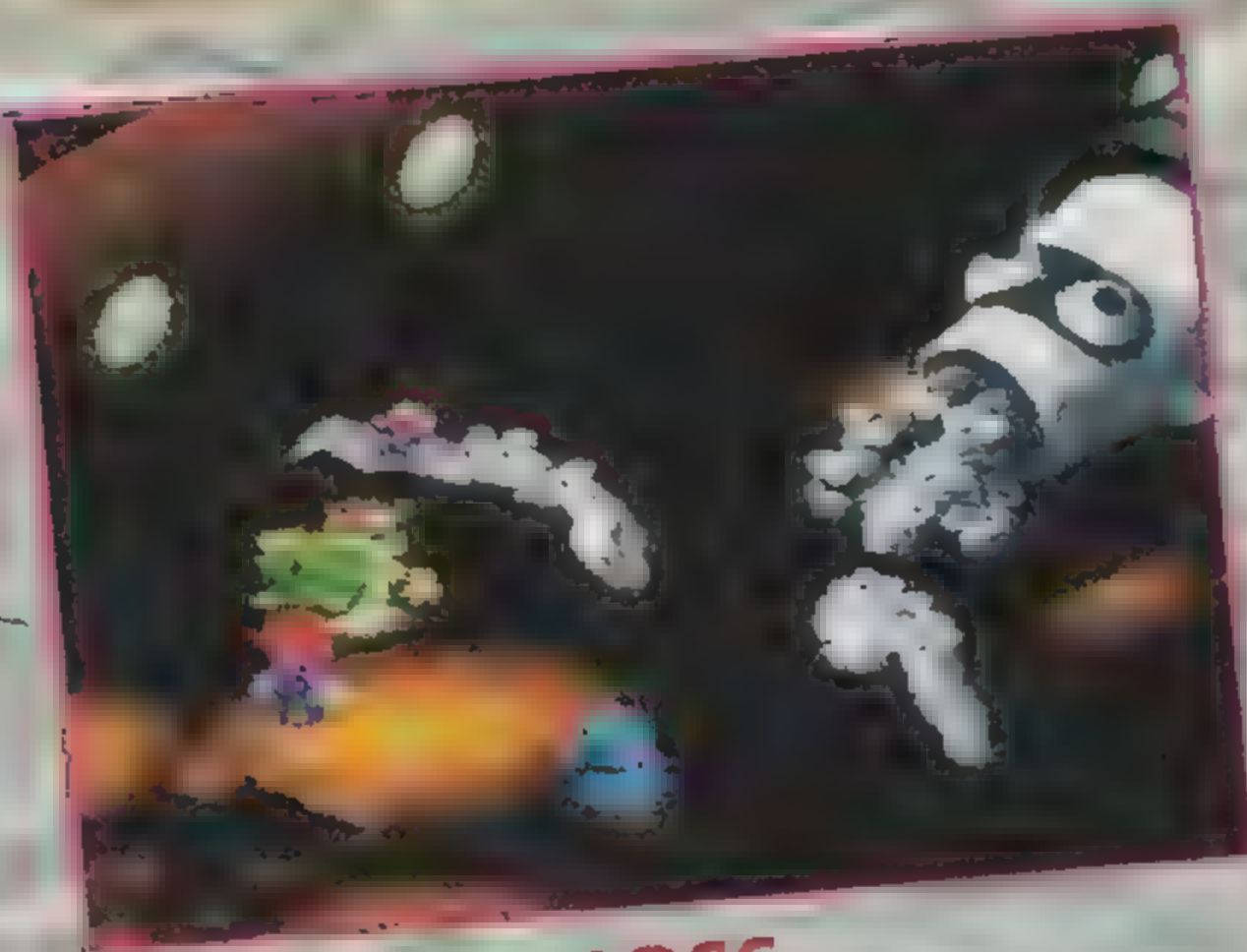
Porta 3: spostatevi in questo labirinto tridimensionale. Per aiutarvi premete 'X', ma al posto di uscire, continuate a giocare; potrete così vedere la posizione di Mario. Aiuto ottenuto: "Ha due vocali".

Porta 4: inseguite la moneta che si muove, raccogliendo ogni singola moneta che lascia cadere. Non prendete la moneta in movimento finché non si sarà fermata. Aiuto ottenuto: "Ha quattro consonanti".

Porta 5: colpite la scatola più bassa, quindi aspettate lo sparo dei cannone e saltate colpendo le palle a tempo. Aiuto ottenuto: "Almeno due consonanti sono vicine".

Porta 6: saltate sul barile e "guidatelo" verso l'interruttore di sinistra, poi saltate su quello di destra. Aiuto Ottenuto: "La 'R' viene prima della 'L'".

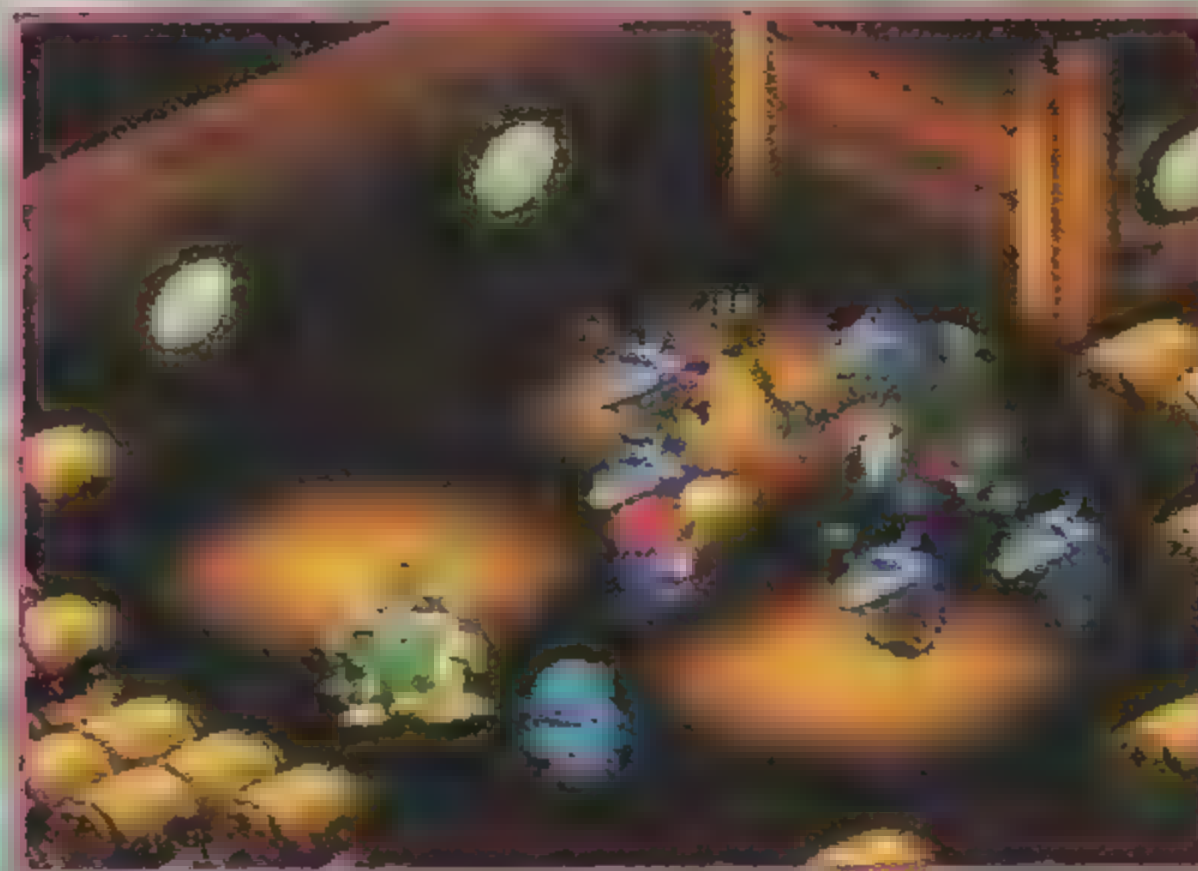
Vi verrà dato un consiglio anche dal venditore che vi dirà che è qualcosa che ha a che fare con il mare. Questi vi dirà anche quante lettere sono al posto giusto, ma non quali.

Se proprio non riuscirete ad arrivare alla soluzione, eccovi la parola completa: PEARLS.

BOSS

Prima di poter continuare la vostra esplorazione della Sunken Ship, dovrete combattere il primo boss, Tentacles & Squid. Prima di tutto dovrete eliminare i sei tentacoli (hanno 200 HP ognuno), poi dovrete vedervela con la "testa" vera e propria e altri due tentacoli (vanno eliminati per primi).

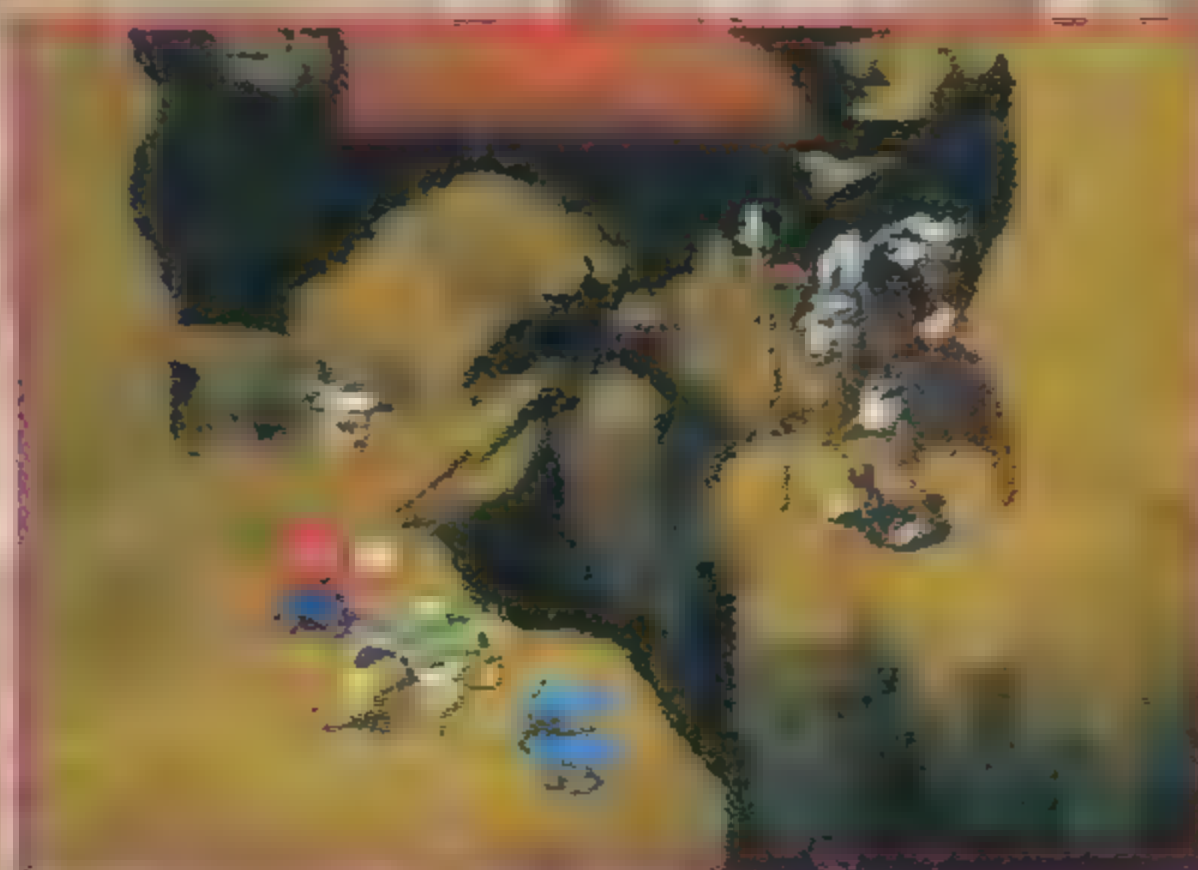
SUNKEN SHIP

PARTE DUE

Fate attenzione a non cadere dai bordi spinti dai Bullet Bill, in questa parte del livello molti nemici salteranno fuori all'improvviso (uno si nasconde in una nicchia tra due tesori) costringendovi a durissimi combattimenti. Arrivati alla stanza con il vostro doppio, potrete sfruttarlo per raggiungere un tesoro nascosto. Dopo di questa dovreste incontrare una stanza con un muro di blocchi sulla sinistra, qui è nascosta una porta che non potrete vedere. Non appena arriverete in una zona con l'acqua, immergetevi e attraverso i barili troverete una porta segreta con all'interno il Safety Ring, risalite in superficie e, vicino ai barili troverete un Frog Coin.

BOSS

A questo punto dovrete combattere contro il capo dei pirati Johnny che possiede la quinta stella. Usate incantesimi che colpiscono più bersagli per eliminare i suoi sgherri e, dopo qualche colpo, Johnny sfiderà Mario in uno scontro uno contro uno. Sconfiggetelo e otterrete la stella.

SEASIDE TOWN

Non appena tornerete qui, scoprirete che, in realtà, il capo del villaggio è un servo di Smithy! Dovrete obbligatoriamente consegnargli la stella e quindi inseguirlo e sconfiggere la sua "trasformazione" nella spiaggia a Ovest della città. Riavrete indietro la stella, una chiave e una nota del pirata Johnny. Tornate in città e, con la chiave, liberate i cittadini imprigionati, la serenità tornerà a regnare a Seaside Town e potrete andare nei vari negozi del posto. I due più interessanti sono il BEETLE ARE US, dove potrete riportare gli insetti catturati al Booster Pass, e il Mushroom Boy's, dove, con molta fortuna, potrete scambiare i normali mushroom per oggetti più utili. A questo punto l'anziano vi suggerirà che la prossima stella potrebbe trovarsi a Monstro Town e dovrete quinsi recarvi là, passando per il Lans End.

BOSS

L'anziano "finto" e gli altri suoi alleati si riuniranno in Yardovich, un avversario davvero duro. Quando si dividerà in due, utilizzate un attacco che colpisca entrambi, l'immagine che riceverà meno danni sarà quella reale.

Capitolo 5

Questo livello è solo di passaggio e dovrete tornarci in seguito per superare un punto ora inaccessibile. Dovrete imparare a utilizzare i cannoni per raggiungere le piattaforme più alte. Nella quarta sezione, dove sono presenti i fiori rotanti, raggiungete la cima e arriverete allo Sky Bridge: potrete decidere di passarlo a pagamento oppure di "gareggiare". Il livello "Novice" vi farà vincere cinque monete, quello "Special" otto, mentre "l'Expert" un Frog Coin, potrete anche rifare il percorso per raddoppiare la vincità, ma sarà sempre più difficile. Sotto lo Sky Bridge troverete inoltre un passaggio segreto (sulla destra) che vi condurrà in una caverna. Terminate questa sezione e vi ritroverete nelle Kero Sewers con la possibilità di prendere il forziere prima inaccessibile, che contiene il Cricket Jam (portatelo a Frogfucius per ottenere dieci Frog Coin!). Una volta superato lo Sky Bridge, entrerete nel deserto. Per proseguire (come vi dirà l'amico topo di Monstro Town) dovrete entrare nei vortici da cui spunteranno le formiche guerriere.

IMPORTANTE: L'ultimo vortice vi porterà nel Belome's Temple, ma lo stage precedente avrà una uscita a Nord che vi condurrà a una grossa barriera di roccia insuperabile al momento. Ricordatevi di questo dal momento che dovrete tornarci in seguito.

W ME

FORMULA 1

SERGIO BARATTO © 96

LE FAVOLOSE CARD UPPER DECK

STREET FIGHTER

Continua la saga! 288 card con le immagini del film e le mosse speciali del videogioco.

L. 39.000

NHL HOCKEY 95/96

PREMIERE EDITION

Fantastico, subito a casa vostra ben 480 card sul campionato NHL di hockey in corso. Cerca le card del "WAYNE GRETZKY" inseri set.

L. 72.000

GRIDIRON

FANTASY FOOTBALL GAME

Il primo gioco di carte da collezione con il quale potrete mettervi nei panni di un giocatore e fare partite di Football particolari.

STARTER DECK
(60 carte per iniziare a giocare)

L. 15.000

BUSTE ESPANSIONE
(acquisto minimo di 5 buste contenenti 12 carte cadauna)

L. 5.000 cad.

HOCKEY 95 SP

Le card speciali dedicate ai campioni dell'hockey. 256 card di altissima qualità con inserti oro e argento.

L. 190.000

BASKET 95/96

SERIE 2

300 fantastiche card della nuova raccolta NBA. Trova le 9 card NBA Extremes argentate e le 4 card M. Jordan Collection dorate.

L. 45.000

JOE MONTANA

CAREER SET

Ecco il set completo originale sul giocatore che ha scritto la storia del Football americano. 45 favolose card in un elegante cofanetto.

L. 45.000

BASKET 95/96

SERIE 1

300 fantastiche card sui campioni NBA. Trova i 9 splendidi ologrammi.

L. 45.000

WORLD CUP U.S.A. 94

Una riproduzione reale dell'armadietto dello spogliatoio dei calciatori contenente la raccolta completa di 165 card dedicate ai mondiali U.S.A. di calcio.

L. 50.000

RING BINDER + 20 FOGLI

L'elegante raccoglitore personalizzato Upper Deck con 20 fogli già pronti per ordinare tutte le tue card.

L. 20.000

Set di 10 fogli raccoglitori per il Ring Binder

L. 3.500

"HE'S BACK"

MICHAEL JORDAN SET

La bellissima raccolta completa di 9 card dedicate al ritorno del più GRANDE!

L. 8.000

SUMO DUDES

Simpatico gioco da fare con gli amici con i personaggi Manga. Contiene 96 dischi e 24 slammer in alluminio. Istruzioni in inglese e francese all'interno.

L. 36.000

VENDITA PER CORRISPONDENZA

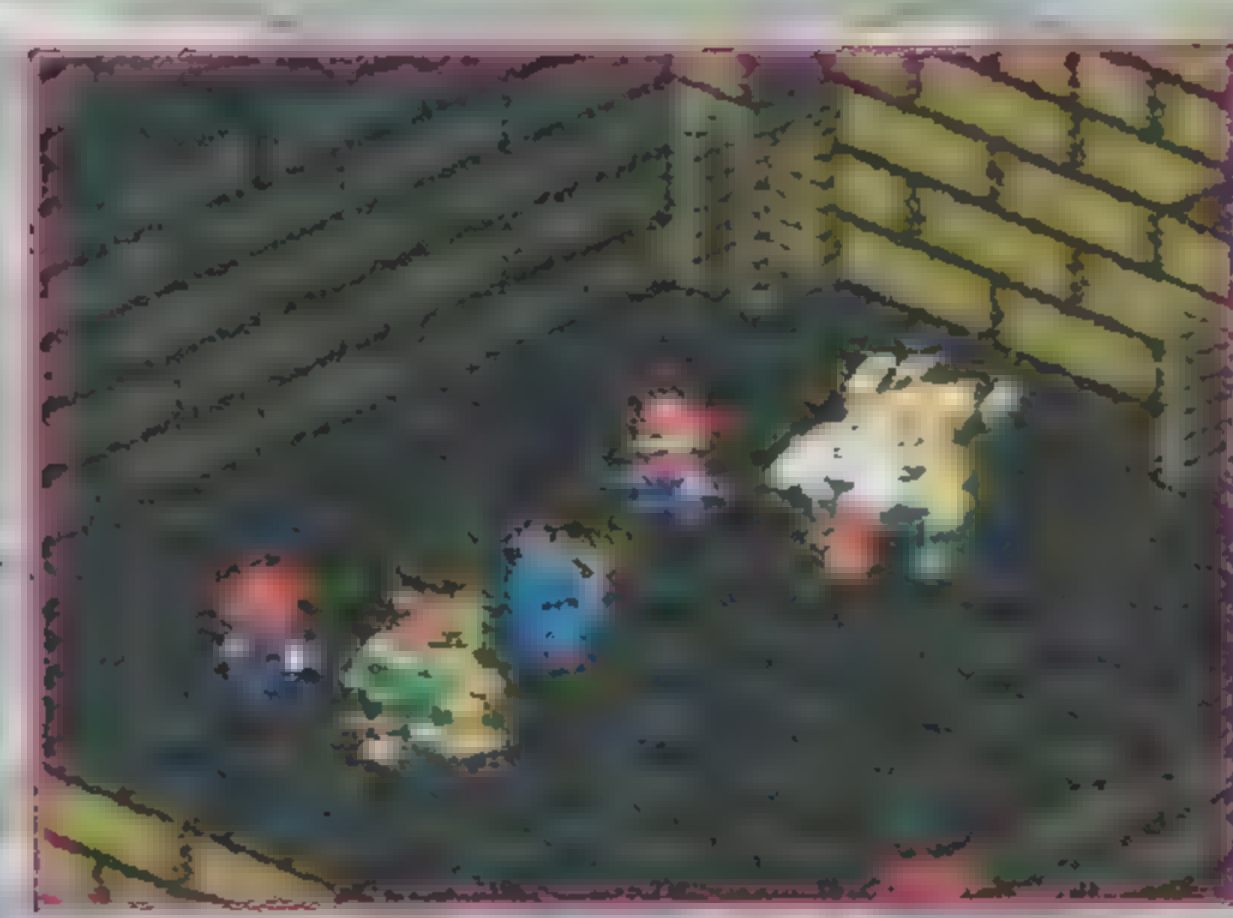
TEL. 02/66105090

Contributo spedizione: Posta L. 4.500 / Corriere L. 17.000

Pagamento a mezzo Vaglia Postale - Ordine minimo L. 39.000

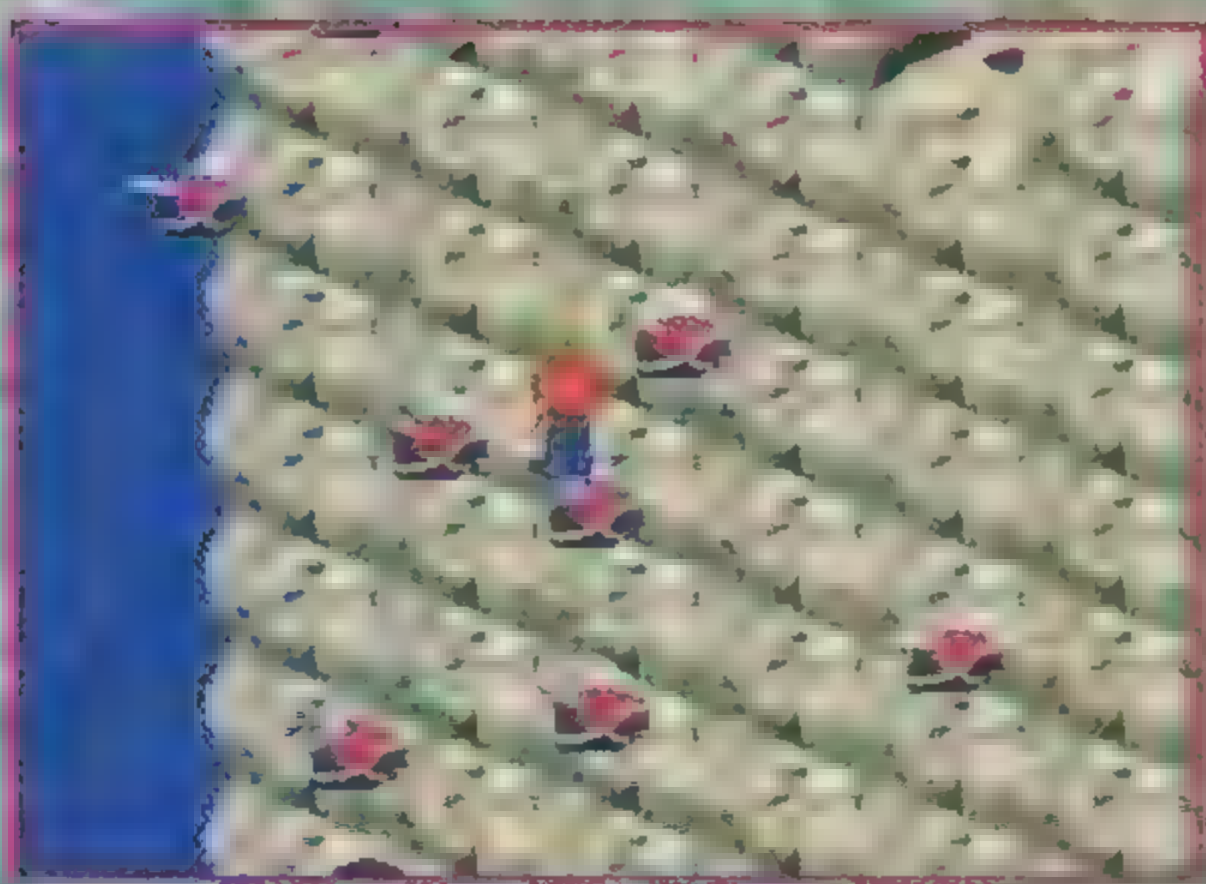
Questa pagina è un servizio per i lettori della rivista

BELOME'S TEMPLE

In questo livello (come avrete capito dal nome) rincontrerete una vecchia conoscenza. Prima di arrivarci dovrete, però, avventurarvi nel suo tempio. In questo schema due persone vi chiederanno dei soldi: un primo uomo vi offrirà una scorciatoia per la barriera di roccia per cento monete, mentre sarete obbligati a pagare il secondo per proseguire. Dopo aver pagato, dovrete scegliere il vostro "destino", premendo una delle tre facce. La prima vi darà oggetti da mangiare, la seconda vi farà combattere contro dei nemici, mentre la terza vi assicurerà oro, oppure oggetti rari. Prima di arrivare allo scontro con Belome, troverete una quarta faccia che, premuta, lascerà un messaggio: la scritta "I'm hungry" vuol dire che potrete scendere a combattere il boss, mentre se troverete "I'm sleeping", potrete raggiungere la stanza del tesoro di Belome, accessibile solo dopo aver recuperato una chiave a Monstro Town.

BOSS

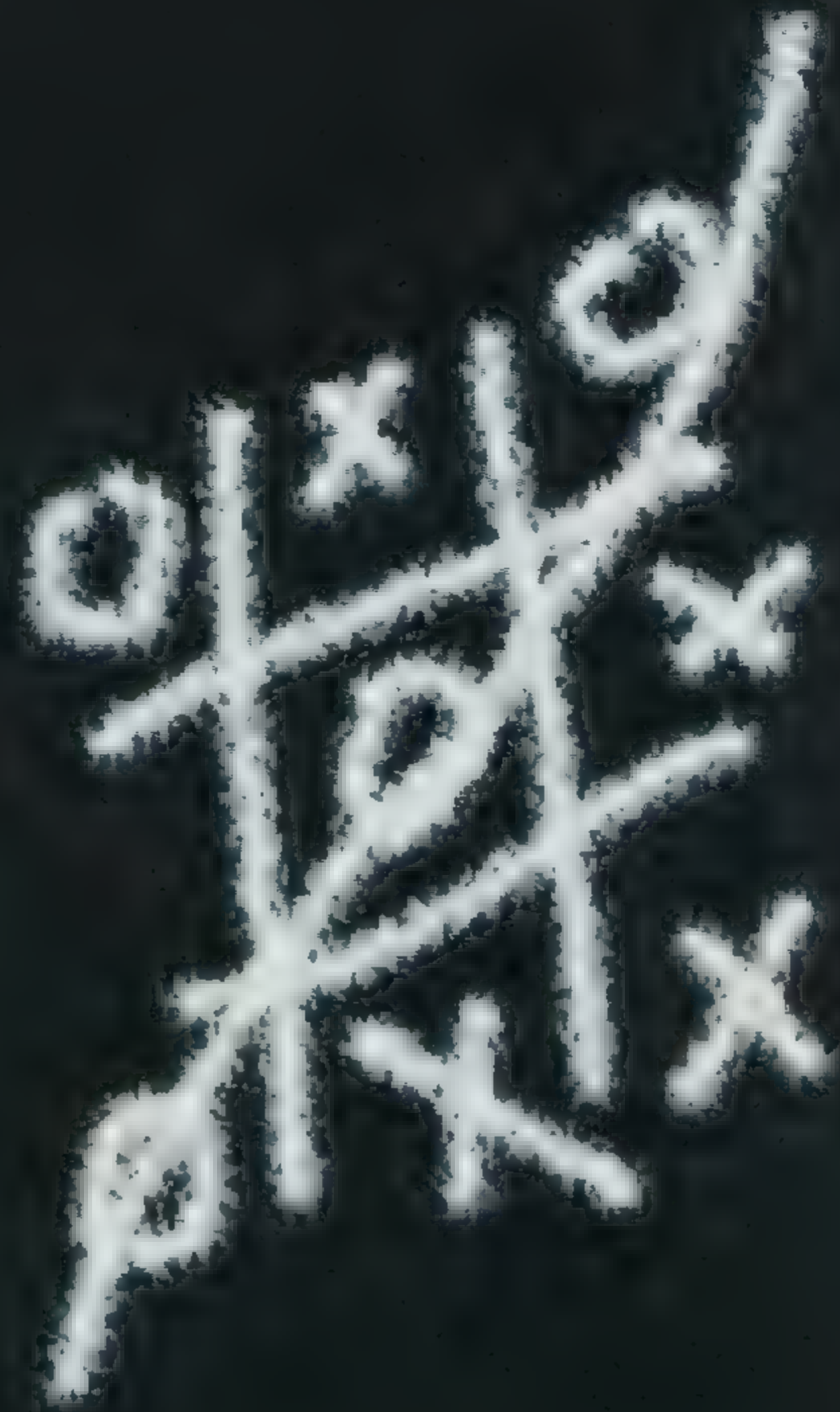
Naturalmente Belome non combatterà come la prima volta che lo avete incontrato. Avendo, ormai, acquisito la capacità, aggiuntiva, di mangiare i membri del vostro party e di creare dei loro cloni per combattervi. Concentrate i vostri attacchi su Belome ed equipaggiatevi con oggetti in grado di evitare che possiate essere addormentati.

MONSTRO TOWN

Come dice lo stesso nome, questa città è abitata da soli mostri. Per vostra fortuna,
però, nessuno di essi vi sarà ostile, e gli unici due combattimenti dello schema
(sicuramente due dei più difficili di tutto il gioco) saranno solo opzionali. Entrate nella
prima porta, qui MonsterMama vi dirà che possiede una stella al piano di sopra.
Purtroppo, si tratta di una stella canterina, ma vi fornirà la terza melodia per
Toadfosky (vedi la prima parte della soluzione). Una volta spiegate le vostre esigenze,
MonsterMama chiamerà in aiuto gli Sky Troopa che vi permetteranno di scalare la
barriera di roccia a Lands End. Da qui in poi tutto quello che farete a Monstro Town
non sarà fondamentale per l'avventura, ma servirà a ottenere oggetti molto utili;
ricordatevi di tornare a Lands End, quando avrete finito.
Ecco un elenco di ciò che potrete fare. Parlate con il topo incontrato a Lands End, vi
garantirà la possibilità di incontrare il giardiniere di Rose Town (vedi box apposito). Il
baule vi dirà quanti tesori segreti sono contenuti nel gioco e quanti ne avete scoperti. Il lupo vi sfiderà a dimostrargli le vostre
capacità di salto, dovrete riuscire a saltare per trenta volte consecutive e riceverete in cambio l'Attack Scarf. Parlate con il
Thwomp in modo che salti facendo tremare tutto lo schermo, fatelo più volte in modo da far cadere la chiave del tesoro di
Belome posta sopra questa stanza. All'interno della città troverete una porta chiusa, per aprirla consultate il box apposito.
Nella stanza con il grosso letto andate a dormire e verrete visitati dai Three Musty Fears che vi sottoporranno una piccola
ricerca (vedi box apposito). Al piano superiore entrerete nel dojo di Jinx, sconfiggete il suo allievo tartaruga e lo stesso Jinx
per tre volte (affrontatelo almeno dopo aver raggiunto il venticinquesimo livello di esperienza), otterrete la Jinx Belt (non
preoccupatevi di morire non perderete la partita).

LANDS END

Tornate alla muraglia di roccia, troverete gli Sky Troopa che hanno formato una "scala" per voi. Salitela in meno di dodici secondi e otterrete la Troopa Pin, ogni ulteriore secondo sotto questo numero vi farà guadagnare Frog Coin.

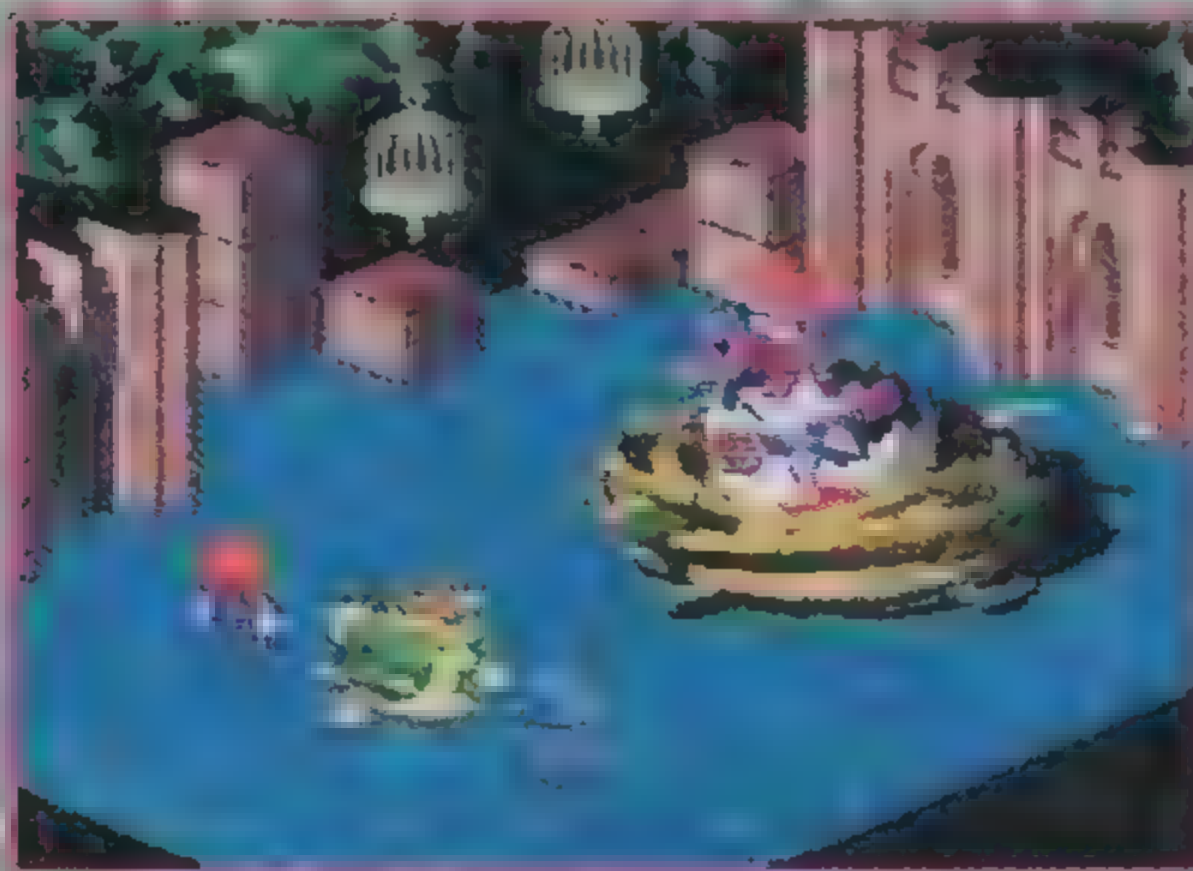
BEAN VALLEY

Questo livello vi garantirà l'accesso a Nimbus Land, la patria di Mallow. È un mondo piuttosto lineare ma dovrete prestare attenzione ai vari tubi, dal momento che alcuni conducono a certe zone della valle, mentre altri ad alcuni dungeon sotterranei. Nella sezione in cui incontrerete cinque tubi, con delle piccole piante sopra, dovrete aspettare che lo Shister le innaffi per farle crescere: in questo modo potrete combatterle e aprirvi il passaggio. Il tesoro che funziona da Slot Machine vi fornirà Funghi e Fiori, prendere tre stelle sembra non servire a nulla. Dopo aver sconfitto Smilax potrete arrampicarvi sulle piante appena cresciute. Andate sulla pianta di sinistra nella prima sezione, saltate su quella piccola di mezzo, quindi saltate diritto per far apparire una piattaforma nascosta, continuate ad andare in alto a sinistra e raggiungerete due forzieri con un Frog Coin e la Rare Scarf. Da qui, cadrete a destra e raggiungerete altri due fiori. Gettatevi quindi nel buco, e dalla pianta di destra saltate sulla prima che vi condurrà al passaggio per Nimbus Land.

BOSS

Smilax non è altro che una piantona troppo cresciuta che non dovrebbe crearvi particolari problemi. Tagliate le sue numerose teste (dopo un po' smetteranno di crescere) e otterrete le sementi (vedi box) e il blocco con la prima pianta per salire nel cielo.

Capitolo 6

NIMBUS LAND
PARTE UNO

Non appena arriverete qui, scoprirete che la malvagia Valentina ha ingannato gli innocenti abitanti di Nimbus Land, facendo loro credere che il corvo Dodo sia il principe del regno (Mallow non conosce ancora le sue vere origini). Per il momento non potrete ancora entrare nel castello, ma potrete girovagare per Nimbus Land. Nella locanda potrete, per trenta monete in più, utilizzare "il cuscino dei sogni": se sarete fortunati avrete un incubo in cui apparirà Toad che vi regalerà due Red Essence. Finiti gli acquisti dovrete recarvi, nell'angolo in alto a sinistra, da Garro lo scultore. Qui guardate *las cultura* di Mallow e questi si renderà conto di essere il principe scomparso. A questo punto Garro elaborerà un piano per farvi entrare a palazzo trasformando Mario in statua e portandolo all'interno dei domini di Valentina. Dopo una lunga sequenza dovrete affrontare l'ennesimo giochino, evitando le beccate di Dodo che sta pulendo le statue. Se riuscirete nell'impresa riceverete il Feather. A questo punto sarete liberi di girare per il castello, dove dovrete trovare la stanza in cui sono rinchiusi dei cittadini, uno dei quali vi donerà la Master Key. Entrate nella porta sorvegliata da una Heavy Troopa e affronterete il primo boss di Nimbus Land.

BOSS

Prima di tutto dovrete rompere l'uovo con più colpi, poi, una volta saltatone fuori Birdo, colpitelo con tutto ciò che avete a disposizione per eliminarlo. Otterrete una seconda chiave per aprire la porta successiva.

NIMBUS LAND
PARTE DUE

Dopo una lunga sequenza e un dialogo tra Bowser e Valentina, dovrete inseguirla per recuperare la chiave che apre la porta della prigione dei genitori di Mallow. Dopo aver superato Dodo verrete, però, catapultati fuori da Nimbus Land. Tornateci e arriverete, finalmente, allo scontro con Valentina e Dodo. Una volta sconfitti, potrete liberare i genitori di Mallow che vi diranno di andare al Vulcano, dove, probabilmente, è caduta la sesta stella. Parlate con le persone nel castello. Una vi darà una Flower Jar, e un'altra vi dirà che per arrivare al Vulcano dovrete passare per la camera "termale" (Hot Spring). Prima di andarvene recatevi nella casa in alto a destra, luogo in cui potrete sorprendere Croco che sta rubando degli oggetti. In questo modo guadagnerete l'utilissimo Signal Ring.

BOSS

Valentina & Dodo non possono certo essere considerati degli avversari pericolosi. Il problema è che Dodo prenderà il componente centrale del gruppo e combatterà da solo contro di esso (assicuratevi di avere al centro un tipo tozzo, come Bowser), mentre gli altri due affronteranno Valentina. Fate attenzione, perché, se morirà il personaggio al centro, avrete perso la partita! Non appena Dodo tornerà dalla sua padrona, concentrate gli attacchi su di lei.

VOLCANO

Questo livello si rivelerà davvero impegnativo, a causa dell'alto numero di mostri che incontrerete. Ricordatevi che la lava non vi danneggia ma vi rispedirà soltanto indietro. All'inizio troverete due piattaforme che passano dal basso dello schermo verso destra, usatele per trovare due utilissimi fiori. Raccogliete tutti i vari Frog Coin che incontrerete e, prima dello scontro con il primo boss, troverete Hinopio che vi offrirà oggetti e un posto dove ristorarvi. Dopo aver sconfitto il malvagio drago, potrete finalmente vedere la sesta stella, ma gli Axem Ranger (indovinato! La presa in giro dei Power Ranger...) ve la ruberanno. Inseguiteli e sconfiggeteli per riavere indietro il sesto e penultimo pezzo della Star Road. Ora potrete tornare dai genitori di Mallow per ottenere l'accesso al bus che vi condurrà alla Bowser's Keep. Ricordatevi di tornare a Moleville per comprare i nuovi oggetti del cacciatore di tesori.

BOSS 1

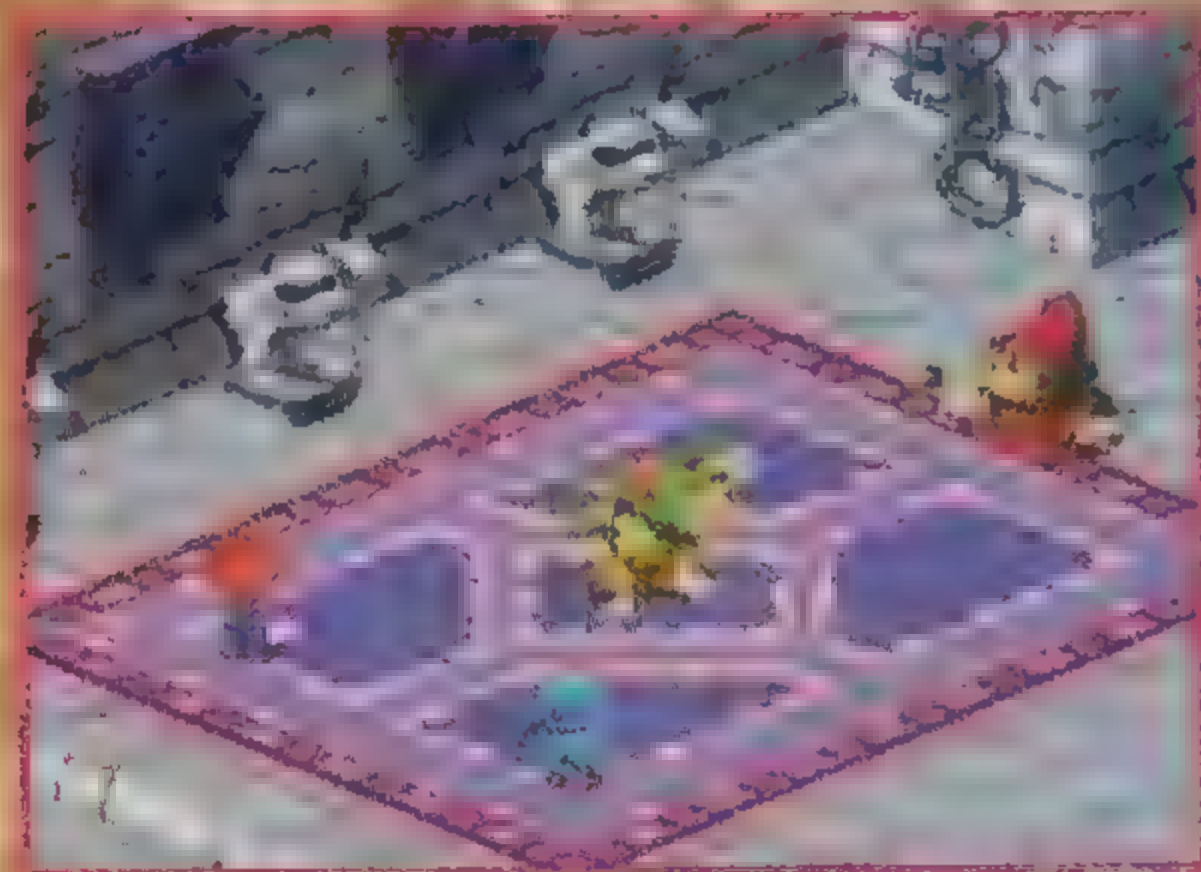
Questo dannato Czar Dragon sarà un avversario piuttosto coriaceo. Dopo essere stato sconfitto una prima volta, tornerà, infatti, nei panni di Zombone. Eliminate anche questo "piccolo" problema e potrete avanzare con il pieno di energia.

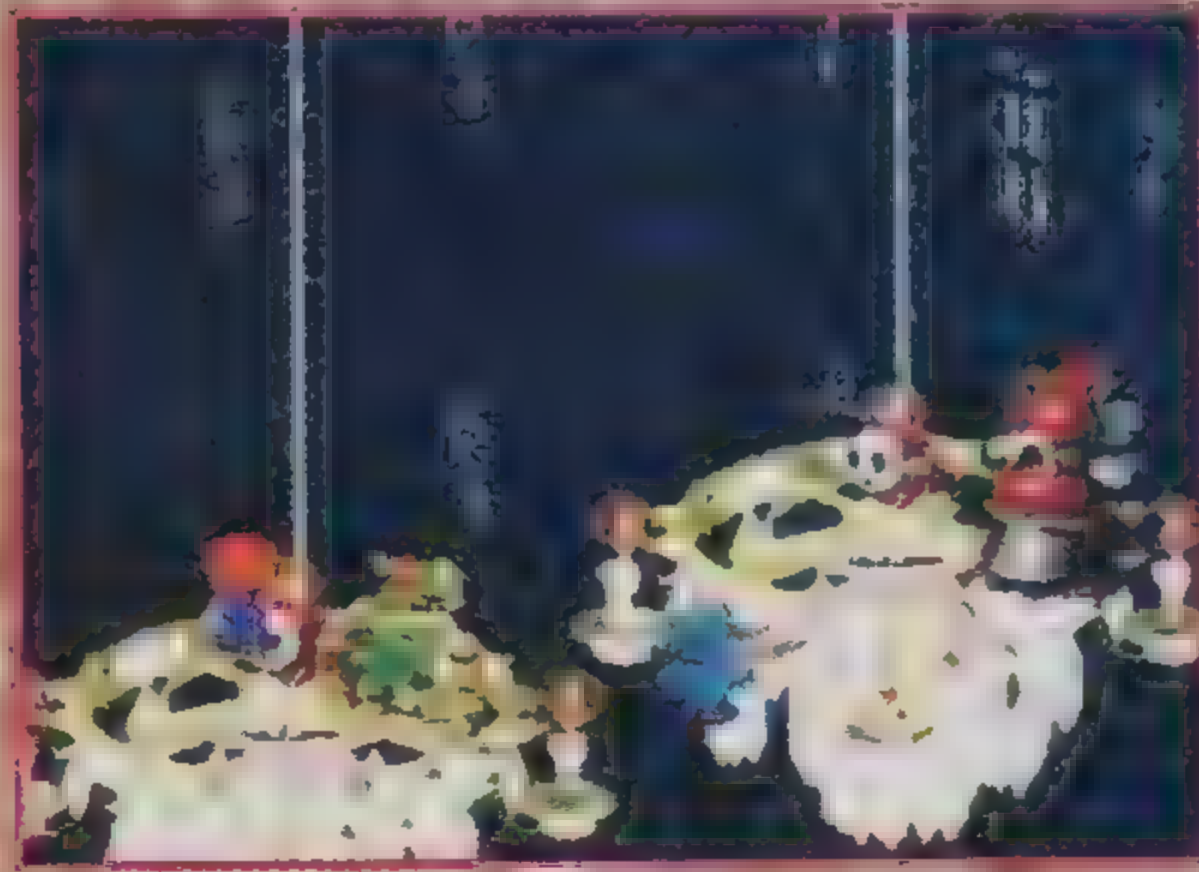
BOSS 2

Gli Axem Ranger sono, probabilmente, i più buffi nemici di Super Mario RPG, non per questo dovrete sottovalutarli, dal momento che attaccheranno tutti in fila, ognuno con il suo attacco speciale. Utilizzate incantesimi che colpiscono più avversari e non dovreste fare troppa fatica (il mio consiglio è di eliminare prima il Ranger rosa, poiché può curare gli altri e per ultimo quello rosso, il più forte). Una volta sconfitti utilizzeranno la loro nave come arma, eliminate anche questa e avrete indietro la vostra stella.

Capitolo 7

BOWSER'S KEEP

Una volta che sarete giunti a questo punto, potrete liberamente fare il giro dell'intera mappa. Ovviamente, l'intera fortezza di Bowser sarà infestata dai mostri che erano in precedenza al suo servizio e, se lo avrete attivo nel vostro gruppo, potrete sfruttarlo a vostro vantaggio, dal momento che molti avversari scapperanno dopo il primo round di combattimento. In questo livello incontrerete poi il vecchio Croco, che, una volta tanto, vi sarà alleato e vi venderà oggetti utili per la vostra avventura. Il punto più difficile di tutto il livello sarà alle sei porte che incontrerete a metà percorso. Queste porte conducono, infatti, a sei diversi percorsi: due di combattimento, due di enigmi e due di abilità (ricchi di oggetti), dovrete completarne quattro per poter proseguire. Vi consigliamo di intraprendere i due di combattimento e i due di enigmi (dove non vi possiamo aiutare, le soluzioni variano da partita a partita), dal momento che sono i più facili da completare. Non dovete comunque preoccuparvi di perdere, dal momento che verrete rispediti all'inizio delle sei porte (senza la necessità di rifare i percorsi già fatti). Alla fine dei quattro tracciati riceverete le quattro armi finali per i membri del gruppo (i Sonic Cymbals, il Super Slap, la Star Gun e il Drill Claw) e dovrete affrontare Magikoopa. Dopo aver sconfitto anche questo boss vi aspetterà un vero e proprio "tour de force": dopo aver avuto l'ultima possibilità di comprare oggetti da Croco, dovrete, infatti, affrontare altri due Boss, tra cui l'elsa della spada che sorveglia la Bowser's Keep!

BOSS 1

Magikoopa non sarà un grande avversario, fate solo attenzione perché, dopo aver ricevuto un po' di colpi, chiamerà in aiuto Bahamutt. Levatevi di torno questa seccatura e potrete tranquillamente eliminare anche Magikoopa.

BOSS 2

Per quanto, inizialmente, possa sembrare un nemico poco valido, Boomer nasconde grandi poteri che vi rivelerà solo dopo aver subito un certo numero di danni (cambierà di colore). Cercate di tenere i FP per la versione "cattiva". Una volta sconfitto, il candeliere vi porterà in cima alla fortezza, allo scontro contro Exor.

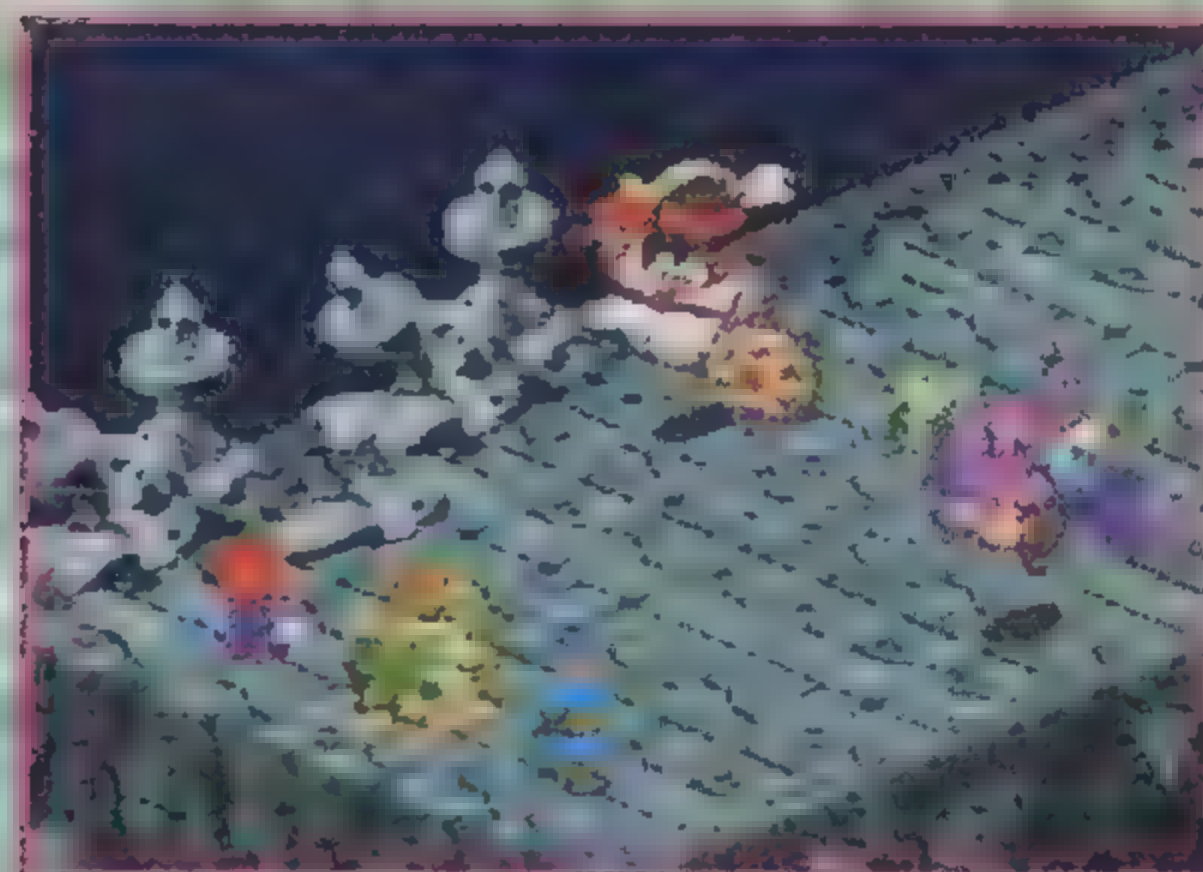
BOSS 3

Exor è rappresentato dal pomo dell'elsa della spada e sarà quello il bersaglio primario, come noterete subito, però, sarà immune ai vostri attacchi, finché non toglierete di mezzo uno dei due occhi della spada (fate attenzione dopo un po' si rigenerano). Utilizzate magie che colpiscono più avversari e cercate di sconfiggere entrambi gli occhi in turni differenti. In questo modo potrete concentrarvi più liberamente su Exor. Sconfiggetelo e verrete risucchiati.

THE GATE

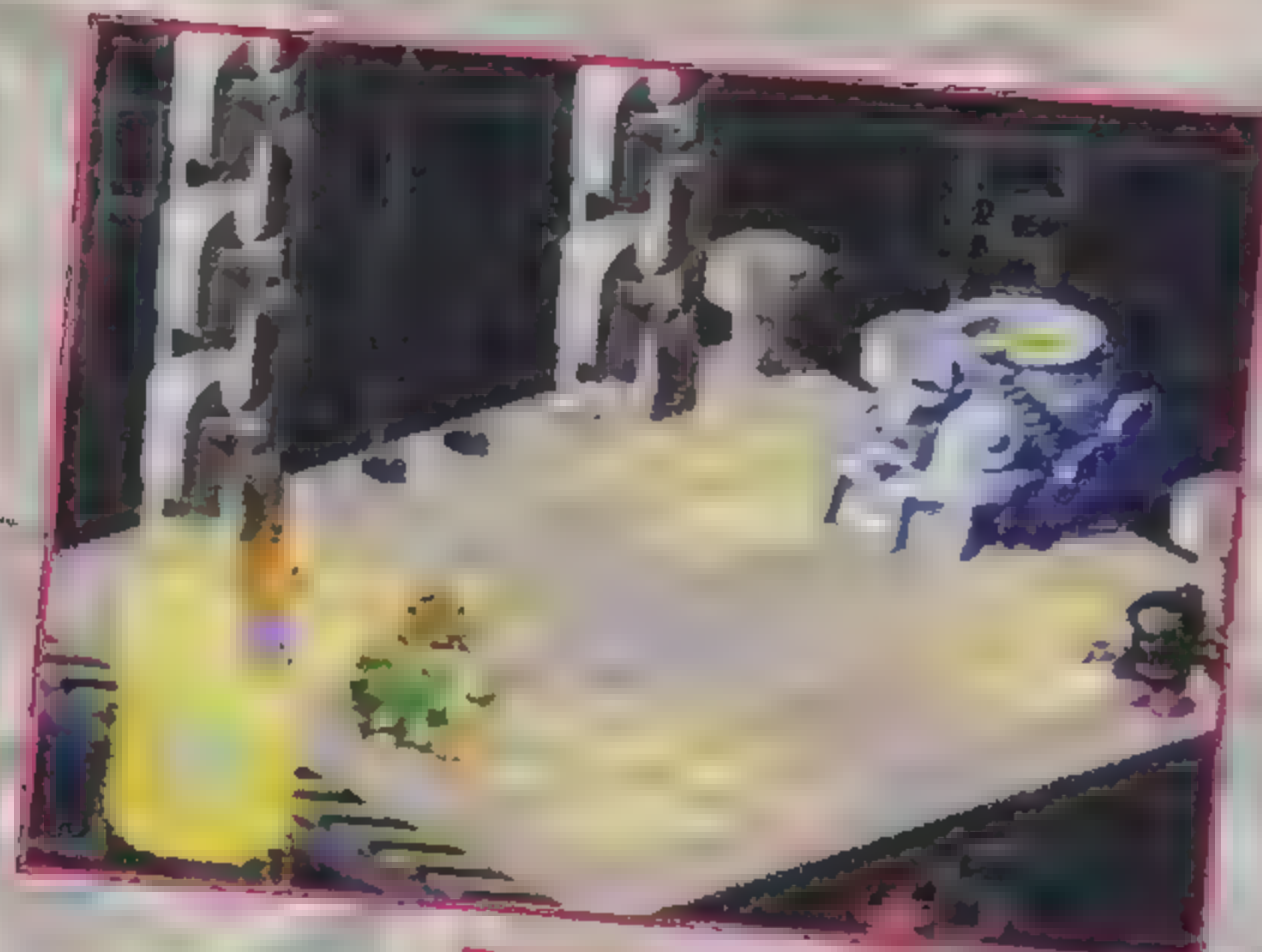
Per spostarvi sui bulloni dovrete saltare per farli avanzare, non preoccupatevi di cadere dal momento che verrete istantaneamente rispediti su e, in certi punti, potrete addirittura accedere a zone bonus ricche di oggetti. In questo livello si trova anche l'Ultra Hammer per Mario, ma è comunque di potenza inferiore alla Lazy Shell (che avreste dovuto recuperare dal giardiniere di Rose Town). Giunti a questo punto dovrete affrontare Count Down, il primo dei due boss di questo livello. Sconfiggetelo e arriverete a un punto piuttosto difficoltoso con cinghie mobili che trasportano mostri clonati, frecce che cadono dal cielo e una serie di copie di alcuni dei primissimi boss di fine mondo. Alla fine di questa sezione incontrerete l'ultimo boss prima del livello finale, Cloaker & Domino.

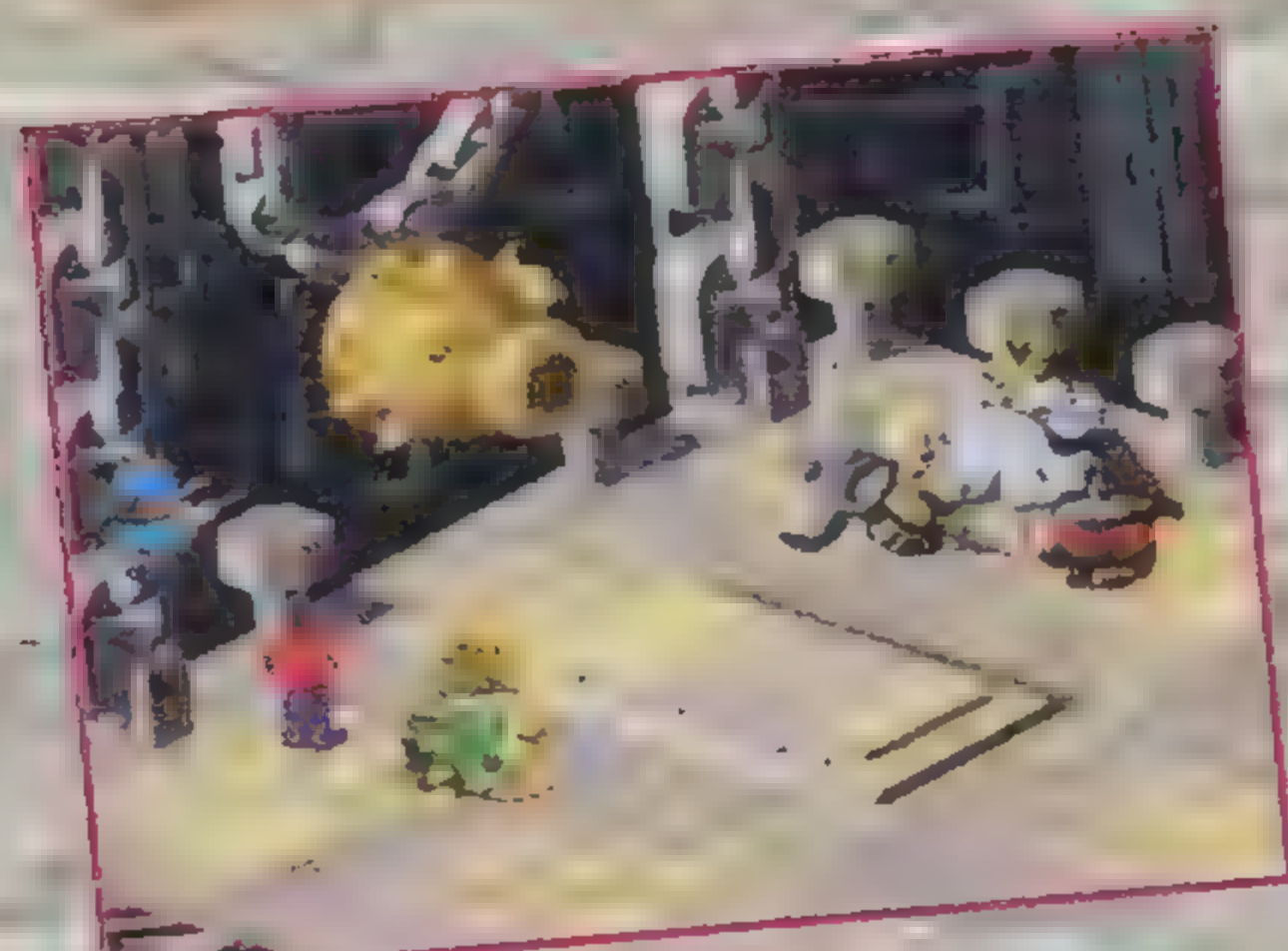
BOSS 1

Questo gigantesco orologio sarà davvero un problema, le prime volte che lo affronterete. Dovrete, innanzitutto, distruggere le due suonerie, poi dovrete dedicarvi al "corpo" principale. Assicuratevi di avere un personaggio immune al sonno, in modo che possa curare anche gli altri.

BOSS 2

Cloacker & Domino, pur essendo piuttosto duri da far fuori, non sono poi estremamente difficili. Cercate di colpire entrambi con regolarità e non concentratevi su di un singolo bersaglio. Il mostro rimasto in vita si trasformerà in una macchina composta da due parti, ancora una volta cercate di distribuire gli attacchi.

FACTORY

Siete finalmente giunti alla conclusione (quasi!) delle vostre fatiche. Questo è, infatti, l'ultimo livello di *Super Mario RPG*. In questo luogo vengono creati tutti i mostri che sono poi inviati nel mondo di Mario. Dovrete "semplicemente" affrontare tre boss in fila (i primi due sono delle vere passeggiate) per poi scontrarvi con Smithy in persona, nel combattimento più difficile di tutto il gioco. Ricordate che Toad arriverà fin qui a portarvi gli oggetti per la riuscita della vostra impresa.

BOSS 1

Prenderemo in esame solo l'ultimo dei primi tre boss. Cercate di ignorare il Ninja e concentrate i vostri attacchi sulla macchina, che è in grado di causare un numero notevole di danni. Una volta sconfitti, vi basterà saltare sul pulsante per arrivare al confronto con Smithy. Ricordatevi che in questo punto potrete salvare e tornare indietro per fare rifornimento di oggetti da Toad.

BOSS 2

Finalmente potrete combattere con Smithy in persona, che tiene al collo la settima e ultima stella. Prima eliminate il "tubo" a sinistra che genera mostri, quindi concentratevi su Smithy in persona, ma cercate di non utilizzare tutte le vostre carte migliori. Dopo che verrà "sconfitto", infatti, Smithy assumerà le sue vere sembianze e saranno davvero dolori! Colpite prima di tutto il corpo, per immobilizzarlo, poi concentratevi sulle teste, tornando a colpire il corpo non appena riacquista movimento. Se lo farete fuori gustatevi la sequenza finale.

THE END

RANDOM

DESCENT

PER GIOCARE IN MODALITÀ TURBO:

durante il gioco premete I seguenti tasti: quadrato, triangolo, cerchio, quadrato, cerchio, x, quadrato, x, cerchio, triangolo, quadrato, x.

PER AVERE ACCESSO A TUTTI I LIVELLI DEL GIOCO:

semplicemente premete: triangolo, quadrato, quadrato, triangolo, cerchio, cerchio, quadrato, quadrato, triangolo, quadrato, quadrato.

PER FARE IL PIENO DI ARMI:

premete I seguenti tasti: triangolo, quadrato, quadrato, triangolo, cerchio, cerchio, quadrato, quadrato, triangolo, cerchio, quadrato, quadrato.

PER DIVENTARE INVULNERABILE:

premete: quadrato, triangolo, cerchio, quadrato, quadrato, triangolo, cerchio, cerchio, quadrato, triangolo, quadrato, x.

PER LE ARMI, L'ACCESSO A TUTTI I LIVELLI DEL GOCO E DIECI VITE:

semplicemente premete: triangolo, x, quadrato, quadrato, triangolo, cerchio, cerchio, quadrato, triangolo, quadrato, cerchio, x.

JOHNNY BAZOOKATONE

PER DIVENTARE INVINCIBILI:

semolicemente inserite questo codice nella schermata delle Password: PILCHARD.

GEX

Tutti I trucchi vanno eseguiti durante la pausa mantenendo sempre premuto il bottone "R".

PER AVERE 99 VITE:

su, su, giù, destra, a, giù.

PER AVERE LA LINGUA GHIACCIANTE:

destra, y, destra, giù, destra, destra, b, sinistra, sù, giù.

PER AVERE LA LINGUA DI FUOCO:

c, sù, destra, destra, y, b, sù, destra, sù.

PER AVERE LA LINGUA ELETTRICA:

giù, sù, start, destra, destra, z, a, start, start, destra, destra.

PER AVERE IL BONUS DI RAPIDITÀ:

destra, x, l, destra, a, giù, start, destra, destra, giù.

PER ESSERE INVINCIBILE:

b, a, giù, a, giù, giù, giù, sù, giù, destra.

PER AVERE IL SUPER SALTO:

giù, sù, start, destra, destra, giù, l, destra, start.

NBA JAM

PER GIOCARE CON I PERSONAGGI NASCOSTI.

Rispondete "yes", nella schermata dove vi chiedono di inserire le vostre iniziali, quindi tenete premuti L1 e R1 e inserite uno di questi codici:

GORILLA
APE, April 2
ADROCK
ADR, April 6
MCA
MCA, April 9
MIKE D
M_D, July 1
PRES.CLINTON
BIL, June 3
HILARY CILNTON
HIL, NOVEMBER 6
HUGO
HOR, June 12

TOTAL ECLIPSE

Alla schermata del titolo tenete premuto select, e schiacciate triangolo, L1, e quadrato. Lasciate select e premete triangolo, L1, quadrato, triangolo, L1, quadrato e giù. Se tutto è stato eseguito correttamente potrete scegliere il livello da giocare.

LEMMINGS 3D

Alla schermata delle password inserite questi codici.

Level 2	Blinbing
Level 3	Fanagalo
Level 4	Dricksie
Level 5	Kurtosis
Level 6	Gregatim
Level 7	Wallaroo
Level 8	Aventail
Level 9	Gazogene
Level 10	jingbang
Level 11	Diallage
Level 12	Bunodont
Level 13	Nainsook
Level 14	Yakimona
Level 15	Fumitory
Level 16	Cingulum
Level 17	Beslaver
Level 18	Anableps
Level 19	Quincunx
Level 20	Tarlatan
Level 21	Kamacite
Level 22	Gummosis
Level 23	Prodnose
Level 24	Ngultrum
Level 25	Cattabus

Ricordatevi comunque, che I livelli dopo il 25°, non sono proprio un pic nic.

ASTROCOMPUTER

SEGA SATURN (JAP/PAL) + CD DEMO
L. 499.000

NINTENDO 64 + S. MARIO WORLD
L. 999.000

SONY PLAYSTATION (PAL)
L. 439.000

PSX PAL

ACTUA SOCCER	89.000
ADIDAS POWER SOCCER	99.000
ALIEN TRILOGY	99.000
ALONE IN THE DARK	99.000
ASSAULT RIGS	79.000
BURNIN ROAD	TELEF.
"D"	89.000
F1	TELEF.
FADE TO BLACK	TELEF.
FIFA SOCCER '96	79.000
MAGIC CARPET	79.000
NBA IN THE ZONE	89.000
NBA LIVE 96	99.000
NEED FOR SPEED	99.000
NFL GAME DAY	99.000
NHL FACE OFF	99.000
OLIMPIC GAMES	TELEF
OLIMPIC SOCCER	TELEF.
ON SIDE	TELEF
PGA TOUR GOLF	79.000
PSYCHIC DETECTIVE	79.000
RESIDENT EVIL	TELEF.
RIDGE RACER REVOLUTION	99.000
ROAD RUSH	79.000
SPACE HULK	TELEF
STARFIGHTER 3000	TELEF.
STREET FIGHTER ALPHA	99.000
TEKKEN 2	TELEF.
TOSHINDEN 2	TELEF.
TRAK AND FIELD	TELEF.
TRUE PINBALL	89.000
X MEN CHILDREN OF ATOM	TELEF.
WARHAWK	79.000
WING COMMANDER III	89.000
WIPEOUT	79.000
ZERO DIVIDE	79.000

PSX JAP

BIO HAZARD	TELEF.
CAPTAN TSUBASA	159.000
CHAMP WRESTLER	99.000
DEAD HEAT ROAD	119.000
DOUBLE DRAGON	119.000
DRIFT KING	129.000
EXPERT	TELEF.
EXTREME POWER	TELEF.
FIRE WRESTLING	99.000
FLOATING RUNNER	79.000
GALAXIAN 3	139.000
GRADIUS	119.000
GUNDAM 2.0	109.000
HYPER FORMATION SOCCER	99.000
HAR ROCK CUP	119.000
HERNIE HOPPERHEAD	89.000
HYPER FINAL TENNIS	129.000
JUMPING FLASH 2	139.000
KING OF BOWLING	79.000
KING OF FIGHTERS 95	TELEF.
LODE RUNNER	119 000
METAL JACKET	79.000
MOTOR TOON GRAND PRIX 2	139.000
OVER DRIVIN	129.000
POP TWIN BEE	89.000
PRIME GOAL EX	80.000
RANMA 1/2	TELEF.
ROCKMAN X	139.000
SAMURAI SHODOWN 3	TELEF
SOUL EDGE	TELEF
S. FIGHTER M.	69.000
STREET FIGHTER ZERO 2	TELEF
SNATCHER	99.000
TAGLIAERBE	99.000
TEKKEN 2	165.000
TOSHINDEN 2	139.000
V. TENNIS	129.000
VAMPIRE	129.000
WAR GODS	TELEF.
WOLFANG	139.000
VOLLEYBALL	TELEF.
ZEX.D	TELEF.

PSX USA

ASSAULT RIGS	69.000
CYBER SPEED	79.000
DESCENT	99.000
EXTREME GAMES	79.000
GEOM CUBE	89.000
HI OCTANE	59.000
IN THE ZONE	99.000
KRAZY IVAN	69.000
NBA LIVE '96	109.000
RESIDENT EVIL	129.000
REVOLUTION X	79.000
SHELLSHOCK	110.000
SKELETON WARRIORS	125.000
SLAM JAM 96	110.000
STREET FIGHTER ZERO	129.000
TEKKEN	99.000
THUNDER STRIKE	99.000
TOSHINDEN 2	129.000
TOTAL ECLIPSE	69.000
VIEWPOINT	69.000
ZERO DIVIDE	69.000

PSX ACCESSORI

ADATT. 4 GIOCATORI	TELEF.
CAVO EXTENDER	TELEF.
CAVO LINK	TELEF.
CHIP/ADATT.	130.000
CLOSH PSX	TELEF.
PAD COMMANDER PSX	39.000
PAD COMP. HORY	39.000
PAD SONY ORIG.	65.000

SATURN PAL

EURO 96 + PALLONE	135.000
DRAGON BALL Z LEGEND	135.000
GOLDEN AXE THE DUEL	99.000
MORTAL KOMBAT II	69.000
SHELLSHOCK	89.000
STREET FIGHTER ALPHA	99.000
THE HORDE	79.000
TOSHINDEN REMIX	109.000
VIRTUA FIGHTER REMIX	79.000
VIRTUA FIGHTER II	99.000
X MAN	99.000

SATURN JAP

2 CD DEMO V.F. II	90.000
BATTLE MONSTERS	59.000
CHAOS CONTROL	79.000
CLOCK WERE NIGTH	49.000
DAYTONA	89.000
DEADALUS	39.000
DECATHLETE	TELEF.
DESTRUCTION DERBY	TELEF.
DRAGON BALL "THE LEGEND"	135.000
DRAGON FORCE	109.000
G. BOKERS	109.000
GALAXI FIGHT	79.000
GRADIUS DE LUXE PACK	109.000
KEN SHIRO	129.000
KING OF FIGHTER 95	135.000
LODE RUNNER	119.000
MORTAL KOMBAT II	49.000
NIGHTS	TELEF.
PANZER DRAGON 2	129.000
POP TWIN BEE DE LUXE PACK	69.000
ROCKMAN X3	129.000
S. FIGHTER ZERO	89.000
SEGA RALLY	119.000
SKELETON WARRIORS	TELEF.
SOIKUEMBU 2	109.000
SONIC WING SPECIAL	TELEF.
THUNDER STORM	79.000
V. FIGHTER REMIX	49.000
VICTORY GOAL	59.000
VIRTUA FIGHTER KIDS	TELEF.
VIRTUA HYDELIDE	49.000
VIRTUA ON	TELEF

SATURN USA

DARK LEGEND	99.000
GEX	79.000
HI-OCTANE	79.000
JOHNNY BAZOCATONE	99.000
MORTAL KOMBAT II	49.000
OFF WORLD	69.000
X MAN	89.000

SATURN ACCESSORI

ADATTATORE	69.000
COPPIA PAD INFRARED	89.000
GUN COP ENFORCER	49.000
JOYSTICK FIGHTER STICK	139.000
MEMORY CARD	65.000
PAD CHALLENGER	39.000
PAD COMMANDER	39.000
PAD DX	39.000
PAD MAD CATS	39.000
PAD ORIGINALE	65.000
VIRTUA GUN+V. COP	129.000

NINTENDO 64

GOLDEN EYE	TELEF.
GUERRE STELLARI	TELEF.
MARIO KART	TELEF.
KILLER INSTINCT	TELEF.
ULTRA DOOM	TELEF.

GAME GEAR

GP RAIDER	39.000
NBA JAM TE	39.000
POPILS	29.000
RISTAR	39.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	35.000
SPEED TRAP	39.000
SONIC CHAOS	39.000
DEVILISCH	29.000
CHOPLIFTER III	39.000
ALIEN 3	35.000
NHL	39.000
WIMBLEDON TENNIS	35.000
AIRTON SENNA GP	39.000
JOHN MADDEN	39.000
X-MAN	39.000
ADDAMS FAMILY	35.000

ACCESSORI

ADATTATORE AUTO	TELEF.
BATTERY PACK	TELEF.

TITOLI GAME BOY E NEO GEO CD DA L. 29.000

MEGA DRIVE

BATMAN E ROBIN	79.000
EXO SQUAD	109.000
GARDFIEL	49.000
MICRO MACHINE 96	79.000
NBA JAM T.E.	98.000
NHL 95	69.000
P. SAMPRAS 96	TELEF.
PGA TOUR GOLF 96	49.000
POWER RANGERS	99.000
REVOLUTION X	49.000
RANGER X	69.000
REAL MONSTER	69.000
SCOOBY DOO MYSTERY	79.000
SONIC KNUKLE	TELEF.
SPOT GOES HOLLYWOOD	99.000
STAR TREEK DEEP SPACE 9	89.000
THE OZE	69.000
TOP GEAR 2	69.000
VIRTUA RACING	85.000

SUPER NINTENDO

BARKLEY JAM	59.000
COLLEGE SLAM	79.000
DEMON CREST	59.000
DIRTY TRAX	79.000
DOOM	89.000
FATAL FURY 2	59.000
INDIANA JONES	79 000
LION KING	89.000
MICHAEL JORDAN	59.000
MICKEY MANIA	69.000
PTO II	99.000
STONE PROTECTORS	69.000
STREET HOCKEY 95	59.000
MIGHTY MAX	59.000
WILD GUN	79.000
ULTIMATE FIGHTER	79.000
SAMURAI SHODOWN	79.000
MARIO 2	109.000
S. MARIO RPG	129.000
S. ADVENTURE ISLAND II	69.000
TOY STORY	129.000
PITFALL	89.000
WWF	69.000
MAXIMUM CARNAGE	79.000
ADDAMS FAMILY	89.000

3DO

BATTLE SPORT	39.000
BC RACER	39.000
CANNON FODDER	39.000
DRUG WARS	49.000
GEX	39.000
GRIDDERS	29.000
MICROCOSM	29.000
THE PERFECT GENERAL	39.000
SESAME STREET	29.000
SHADOW	39.000
SPACE ACE	49.000
TRIP'D	39.000
ZHADNOST + PAD	49.000

CONSOLLE ED ACCESSORI

GAME BOY (COL.)
L. 99.000

GAME GEAR
L. 169.000

SEGA NOMAD
L. 379.000

SATURN (PAL) + GIOCO
L. 590.000

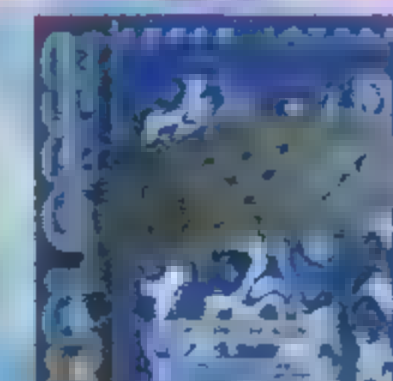
SUPER NINTENDO + 5 GIOCHI
L. 319.000

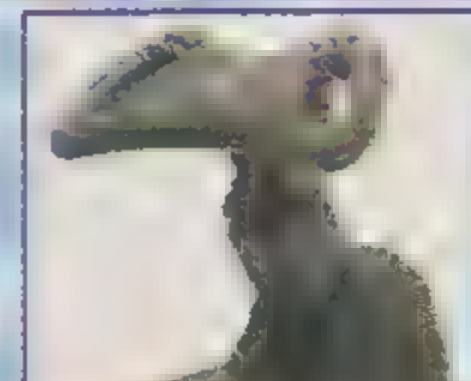
MEGA DRIVE II
L. 169.900

SONY PSX (JAP) + PAD + MEMORY
TELEFONARE

SONY PSX (PAL)
L. 439.000

SATURN ENFORCER
L. 49.000

CAVO PSX SCART RGB
L. 35.000

EXPLORER
JOYPAD PER SATURN E PSX
L. 39.000

ADATTATORE SATURN
L. 50.000
DISPONIBILI ADATTATORI PER SONY PSX
TELEFONARE

VOLANTE PER SEGA SATURN
L. 139.000

VOLANTE + CAMBIO + PEDALIERA PER SONY PSX
L. 145.000

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO • VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANTI

VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA (M) FURIO CAMILLO

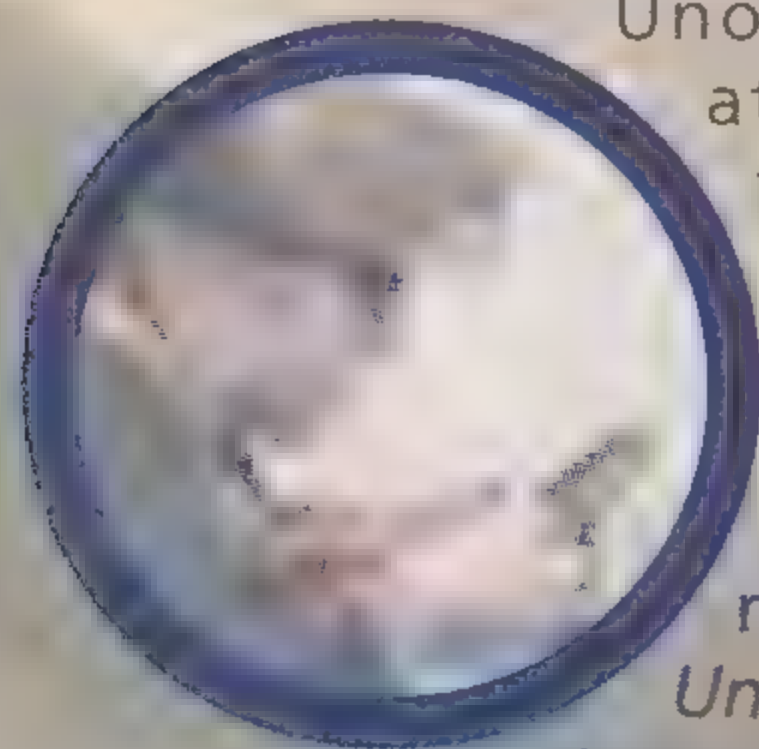
(06) 78.61.74 — FAX (06) 78.34.82.25

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I TITOLI DISPONIBILI • TELEFONATECI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI
VENDITA PER CORRISPONDENZA • DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA • CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RIPARAZIONE CONSOLLE • PREZZI IVA COMPRESA

Casa: PSYGNOSIS
N°Giocatori: 1 (2 IN LINK)
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 2

FORMULA 1

La visuale bassa, aumenta la sensazione di velocità in maniera impressionante, anche se risulta poco realistica.

In alcuni punti, particolarmente "affollati", evitare i contatti con le altre monoposto diventa un problema.

Uno dei titoli più attesi di questa fine estate è, senza dubbio, il nuovo gioco della Psygnosis che risponde al nome di *Formula Uno*. Uno dei motivi per il quale questa attesa si rende comprensibile agli occhi dei più, è quella che simulazioni di questo tipo sono sempre state appannaggio dei più fortunati possessori di computer che non degli snobbati giocatori di console. Finalmente, proprio con l'ultimo nato in casa Psygnosis, si può dire che anche questa barriera è stata abbattuta. *Formula Uno* riesce a garantire al giocatore un aspetto non ancora esplorato, in ambiente console, dei giochi di corsa, la simulazione vera e propria. Pur garantendo un aspetto decisamente giocabile, infatti, *F1* permette di avere un'esperienza videoludica unica nel suo genere.
Procediamo con ordine. Innanzitutto, giova dire che il gioco prende in considerazione il campionato mondiale dello scorso anno, quindi non aspettatevi di vedere Schumacher sulla Rossa numero uno, ci si

GP DEL BRASILE SAN PAOLO

Un circuito che ben si adatta alle macchine veloci, che possono trarre vantaggio dal lungo rettilineo della partenza e dal secondo rettifilo che segue la difficile curva in discesa dei box.
La parte mista centrale presenta alcuni punti ostici, ma che si riescono a superare senza problemi.

GP D'ARGENTINA BUENOS ARIES

In questa pista, le sezioni miste spezzano il ritmo elevato che si può tenere subito dopo la curva dei box e dopo il primo rilevamento intermedio. La curva a gomito che introduce alla chicane, è da temere. Un'eccessiva velocità in ingresso potrebbe compromettere quanto di buono fatto fino a quel momento.

GP DI SAN MARINO IMOLA

Il circuito di Imola si presta particolarmente alle alte velocità, in special modo subito dopo la partenza e dopo la chicane. Superata la doppia curva che immette al rettilineo finale, la "S" che introduce al rettilineo che passa davanti ai box è da prendere con accortezza, essendo particolarmente insidiosa.

dovrà accontentare della "sua" Benetton, ciò non toglie, comunque, che le sue capacità di guida siano invariate, poiché uno degli aspetti più intriganti di *F1* è proprio dato dal fatto che i programmatori hanno utilizzato un sistema di intelligenza artificiale in grado di creare una personalità ben distinta per ogni pilota impegnato in gara. Quindi, non stupitevi se giocando, Martini tenderà a non lasciarvi strada, chiudendo, sia pur in modo corretto le traiettorie, sappiate, comunque, che altri piloti non saranno in particolar modo così ostici.

Le opzioni principali permettono di giocare in due modilità distinte, che si differenziano in maniera radicale tra loro. In modo Arcade, il gioco si avvicinerà, in maniera piacevolmente ossessiva, a giochi di corsa già visti, sullo stile di *Ridge Racer* et similia, infatti, si dovranno rispettare i tempi dettati da una serie di check point, per poter continuare a garegiare; di contro, in modalità Gran Premio, entra in gioco la simulazione vera e propria. In questo caso, pur avendo a disposizione le diciassette piste, disponibili anche nell'altra modalità, le cose si faranno molto più difficili, proprio perché il gioco tenderà a simulare le vere condizioni che un pilota di Formula Uno deve affrontare.

Giocando, per lo meno in versione Gran Premio, sarà possibile scegliere un discreto numero di visuali, che spaziano dalla telecamera posta sul musetto, che riesce a rendere in maniera ottimale la sensazione di velocità, a un punto di vista posteriore, che permette di interpretare al meglio, in termini di traiettoria, l'ingresso in ogni curva. In versione Arcade, i cambiamenti saranno, per lo più, dettati dalla impostazione che può essere data a una gara. Normalmente, scegliendo di correre non in maniera simulativa, i rischi di perdere aderenza, o di andare in testa

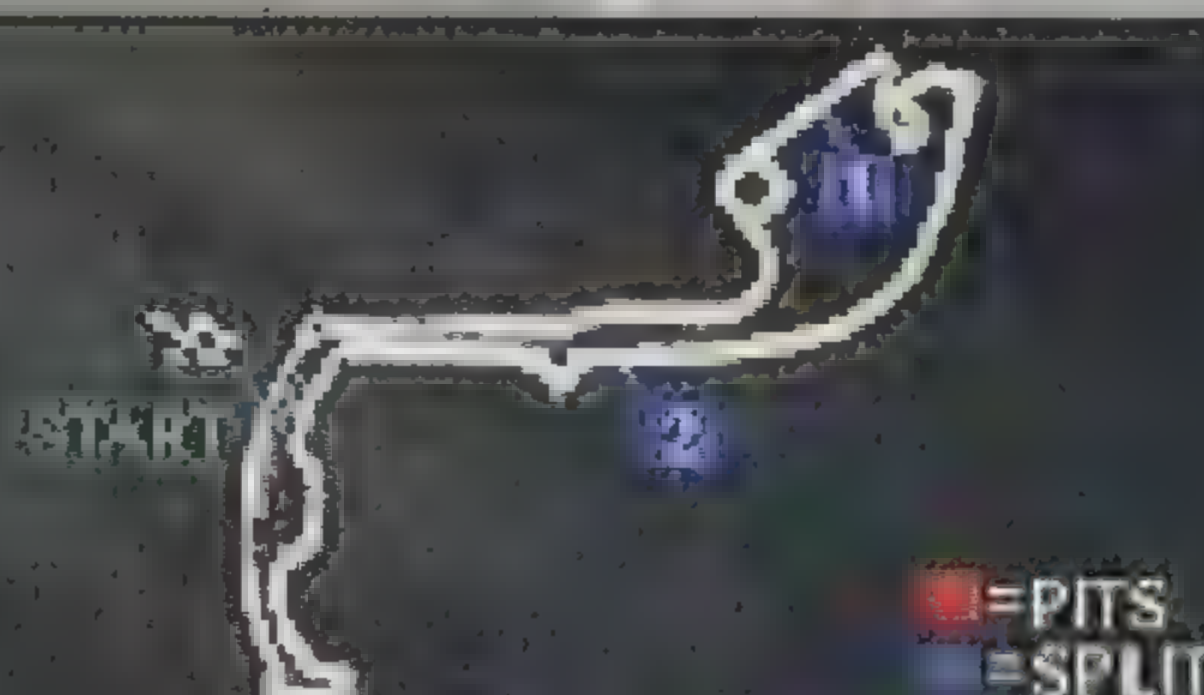
I contatti tra le vetture, a parte essere enfatizzati dal commento vocale, non sembrano estremamente reali.

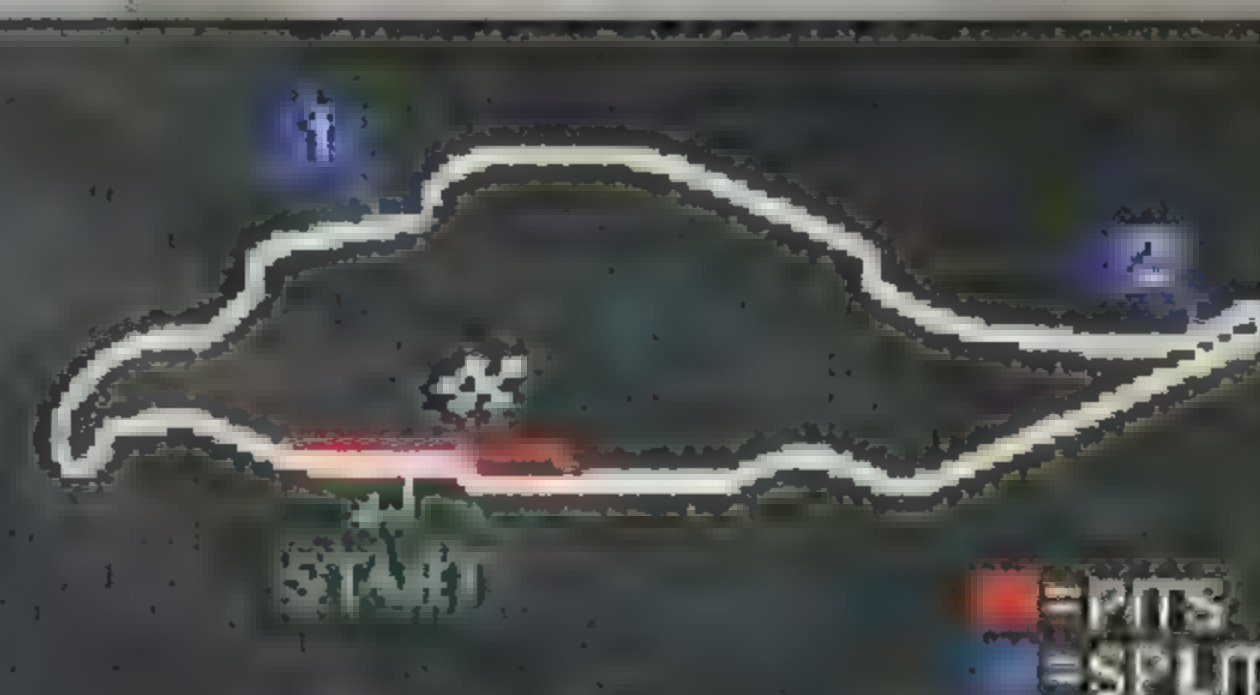
Senza gli aiuti in frenata e in entrata in curva, questa sarà un'immagine che vedrete spesso.

Prima della partenza, le macchine schierate sulla griglia riescono a trasmettere il feeling e la tensione di un vero Gran Premio di Formula Uno.

GP DI SPAGNA CATALUNYA

Il lungo rettifilo del circuito di Catalunya, può essere considerato uno dei più veloci del Circus di Formula Uno. Anche se il ritmo di gara viene spezzato dalla parte mista che, dopo il primo rilevamento intermedio, rallenta le monoposto. la curva a gomito, dopo il secondo intermedio è da prendere in prima.

GP DI MONACO MONTE CARLO

In questo Gran Premio, uno dei più famosi del mondo della Formula Uno, il colpo d'occhio e i riflessi si sostituiscono alle velocità troppo elevate. È necessario conoscere il circuito in ogni suo particolare per evitare di andare a sbattere contro i Guard Rail, come è successo a Schumy quest'anno.

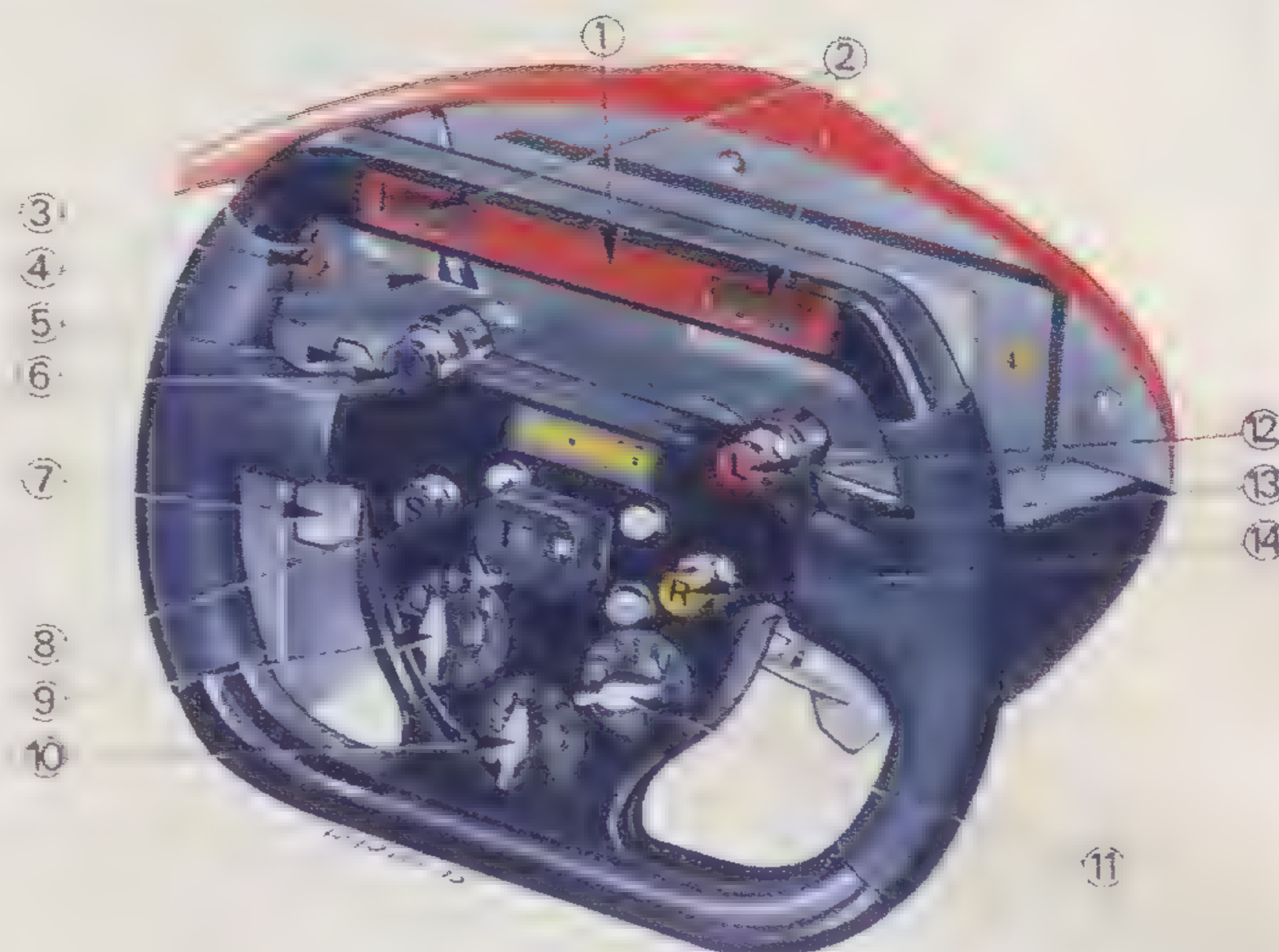
GP DEL CANADA MONTREAL

Il GP del Canada presenta un tracciato piuttosto ostico e poco veloce, interrotto, spesso e volentieri, da curve a destra e a sinistra. I pochi punti veloci vengono sostituiti da piccoli rettilinei che introducono a chicane e violente sterzate. Bisogna fare attenzione alla curva a gomito dopo il 2° intermedio.

TECNOLOGIE A CONFRONTO

VOLANTE MAD CATZ

CRUSCOTTO F 310

1) Per aumentare la pressione dell'acceleratore
2) Per premere il pedale del freno
3) Innesto retromarcia
4) Per scalare i rapporti di marcia
5) Croce direzionale per cambiare le visuali di guida della monoposto
6) Per inserire il modo pausa
7) Per aumentare i rapporti di marcia
8) Per annullare una selezione fatta in modalità menu
9) Per premere il pedale del freno
10) Inutilizzato durante il gioco

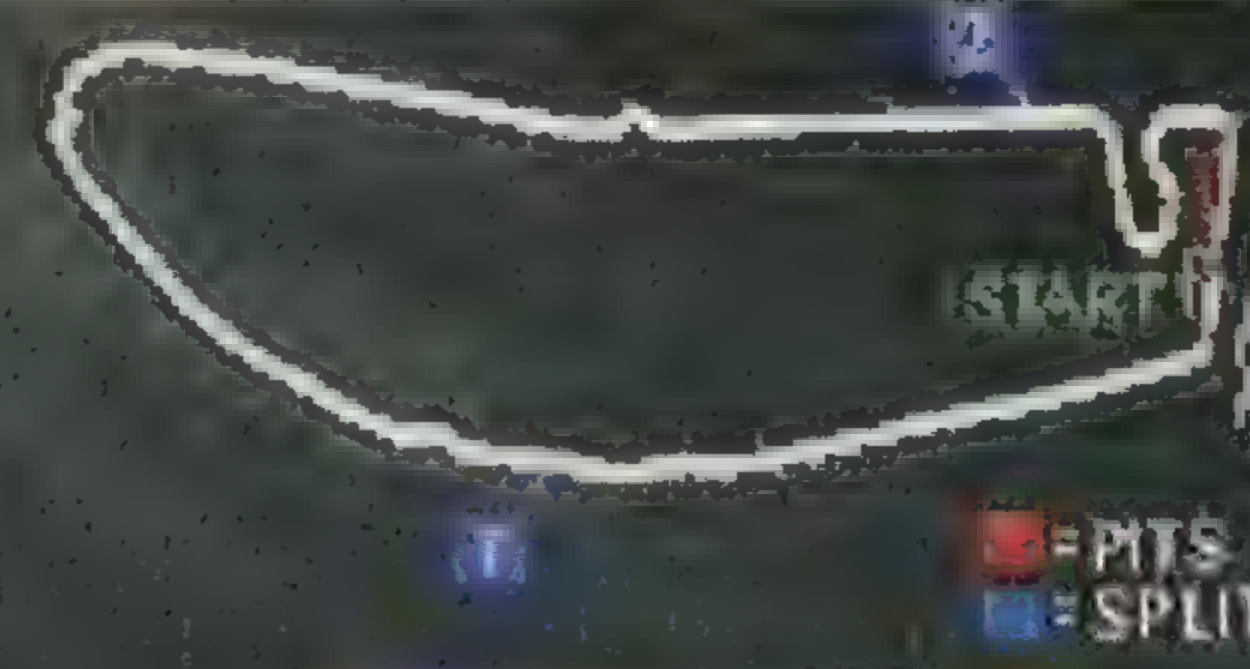
Il disegno di questa pagina è di Sergio Baratto

1) Spia che avvisano il pilota quando è il momento giusto per cambiare il rapporto.
2) Display informativi (velocità, motore, temperatura, acqua, olio, ecc.)
3) Pulsante retromarcia
4) Antenna telemetrica
5) Bilancere che permette di scalare i rapporti
6) Innesto folle
7) Bilancere frizione
8) Innesto accensione luce rossa posteriore
9) Manettino per programmare l'acceleratore elettronico
10) Manettino regolazione miscela aria/benzina del motore
11) Manettino per programmare la posizione elettronica e la ripartizione di frenata
12) Innesto limitatore di velocità ai box
13) Bilancere che permette di salire con i rapporti marcia
14) Innesto radio

GP DI FRANCIA MAGNY-COURS

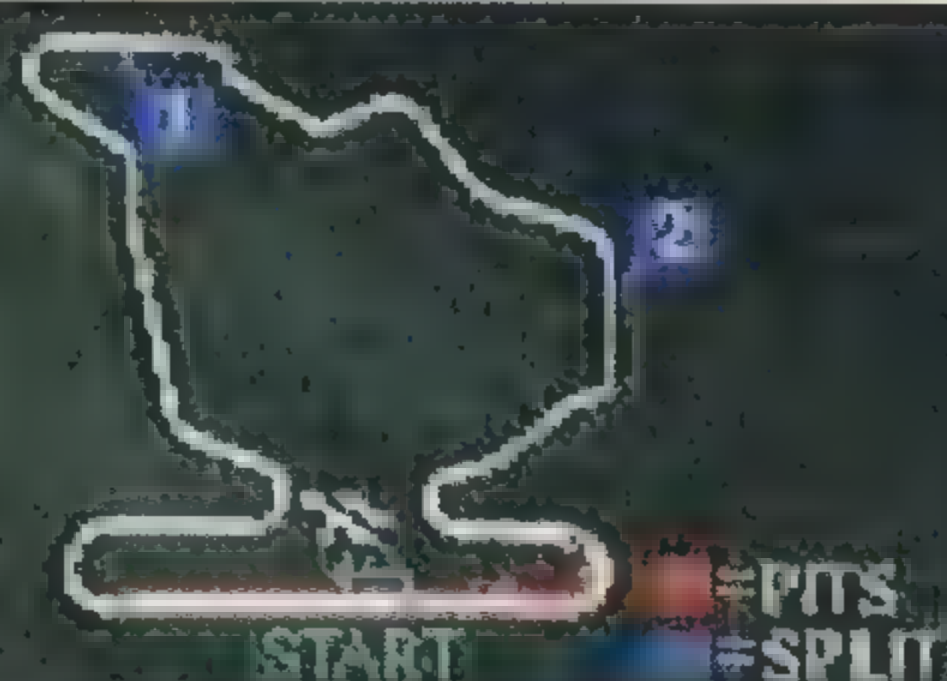
Magny Cours è un tracciato decisaemente veloce, che presenta rettilinei e controrettilinei come propria caratteristica principale. Soprattutto il lungo curvone che porta al primo intermedio, permette di raggiungere un'ottima velocità di punta. La parte interna del tracciato risulta meno veloce e molto impegnativa.

GP DI GRAN BRETAGNA SILVERSTONE

Anche se è stato modificato qualche anno fa, per garantire ai piloti una maggiore sicurezza, il Gran Premio di Gran Bretagna, risulta, comunque, veloce. Le nuove chicane sanno impegnare in maniera piuttosto seria i piloti, ma i due lunghi rettifili permettono di scaricare tutta la potenza sul tracciato.

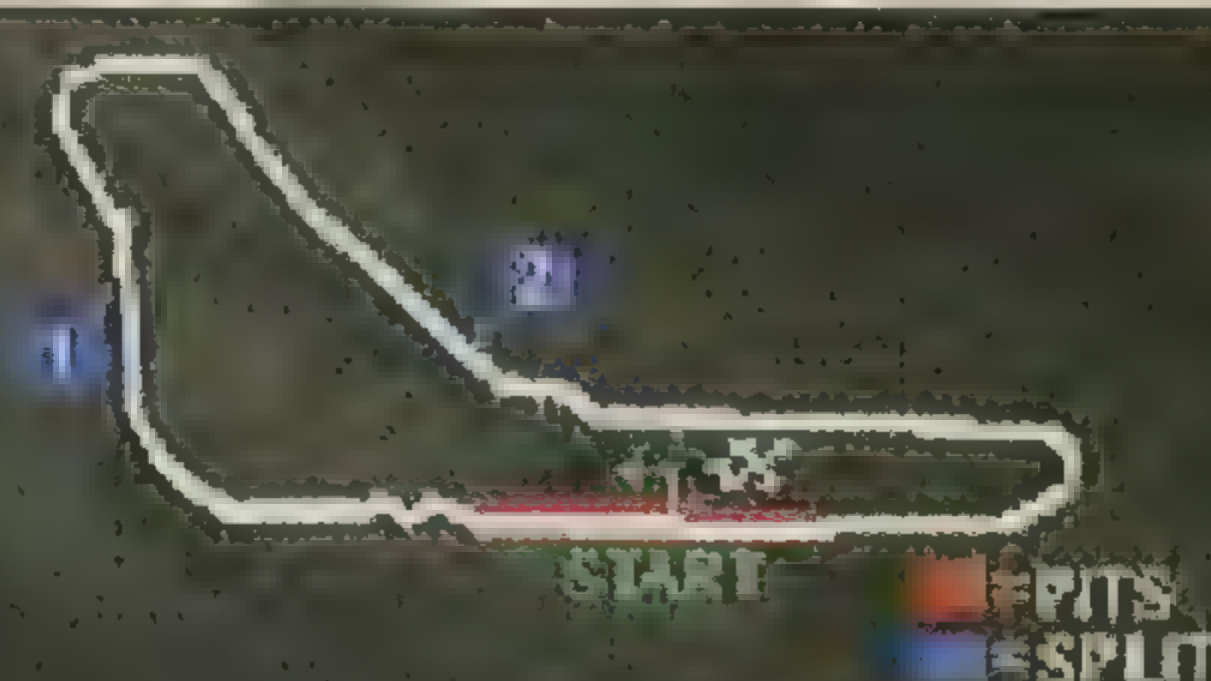
GP DI GERMANIA HOCKENHEIM

Il Gran Premio di Hockenheim è famoso per i suoi lunghissimi rettilinei, che garantiscono ai piloti delle ottime occasioni in cui effettuare sorpassi. Bisogna comunque stare attenti alla chicane che si trova subito dopo il primo intermedio, e guidare pulito attraversando il "misto" che precede l'arrivo.

coda, una volta che si esce di pista, sono molto più limitati.
È anche vero che la particolarità di *Formula Uno*, e la sua caratteristica principale, è quella di essere una simulazione, delegando in maniera secondaria il gioco che si sviluppa sulla seconda opzione, ed è proprio in ambito simulativo che sono stati fatti gli sforzi maggiori.
Se in versione Arcade si possono tranquillamente inanellare giri e giri di pista senza preoccuparsi della condizione della propria monoposto, una volta selezionata l'opzione Gran Premio, si dovrà fare in modo che il carburante, le gomme e gli alettoni siano in condizioni ottimali, per fare in modo che i tempi sul giro siano al passo degli avversari. Proprio analizzando questo aspetto si può levare una prima critica al gioco. Infatti, l'impossibilità di capire quando le gomme raggiungono un livello di usara tale da renderle inutilizzabili, tramite una qualsiasi comunicazione dai box, implica il fatto di arrivare all'ultimo giro trovandosi protagonisti di un testacoda che, per quanto possa essere spettacolare in fase di replay, risulta profondamente frustrante.
Bisogna, comunque, ammettere che la velocità del gioco è, senza dubbio, impressionante, se non altro difficilmente attribuibile, basandosi sulle precedenti esperienze computerizzate, a una mera console. Anche se graficamente, *Formula Uno*, dimostra i propri limiti, soprattutto in termini di

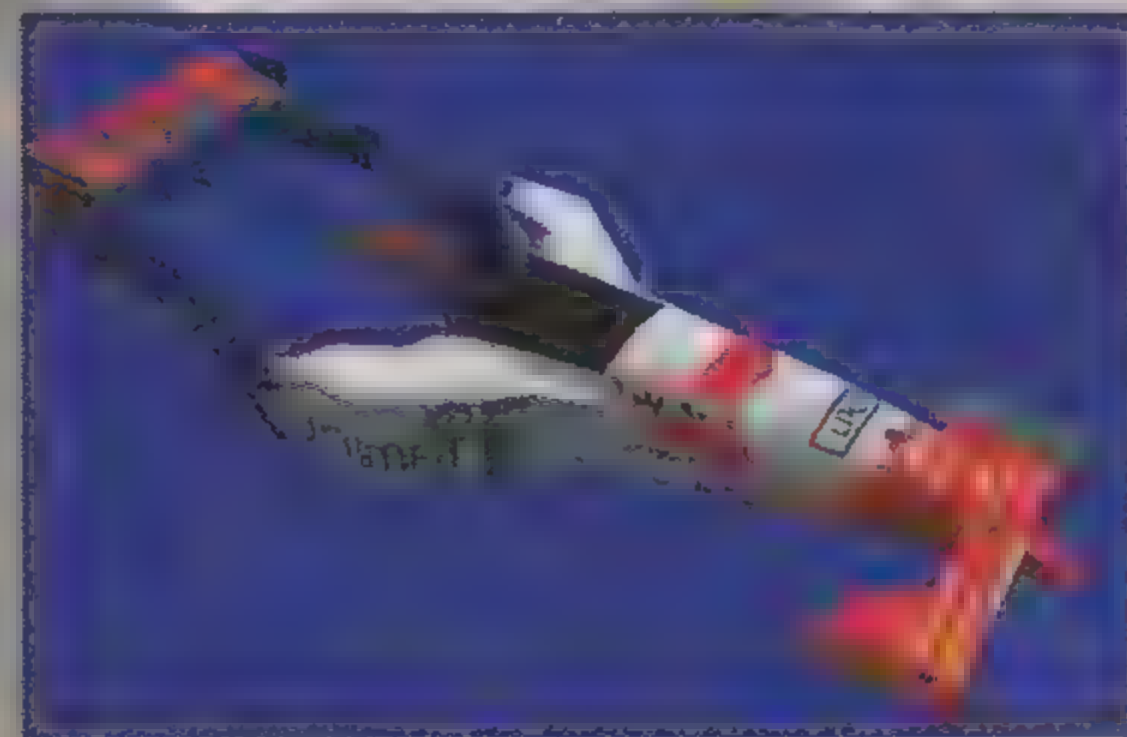
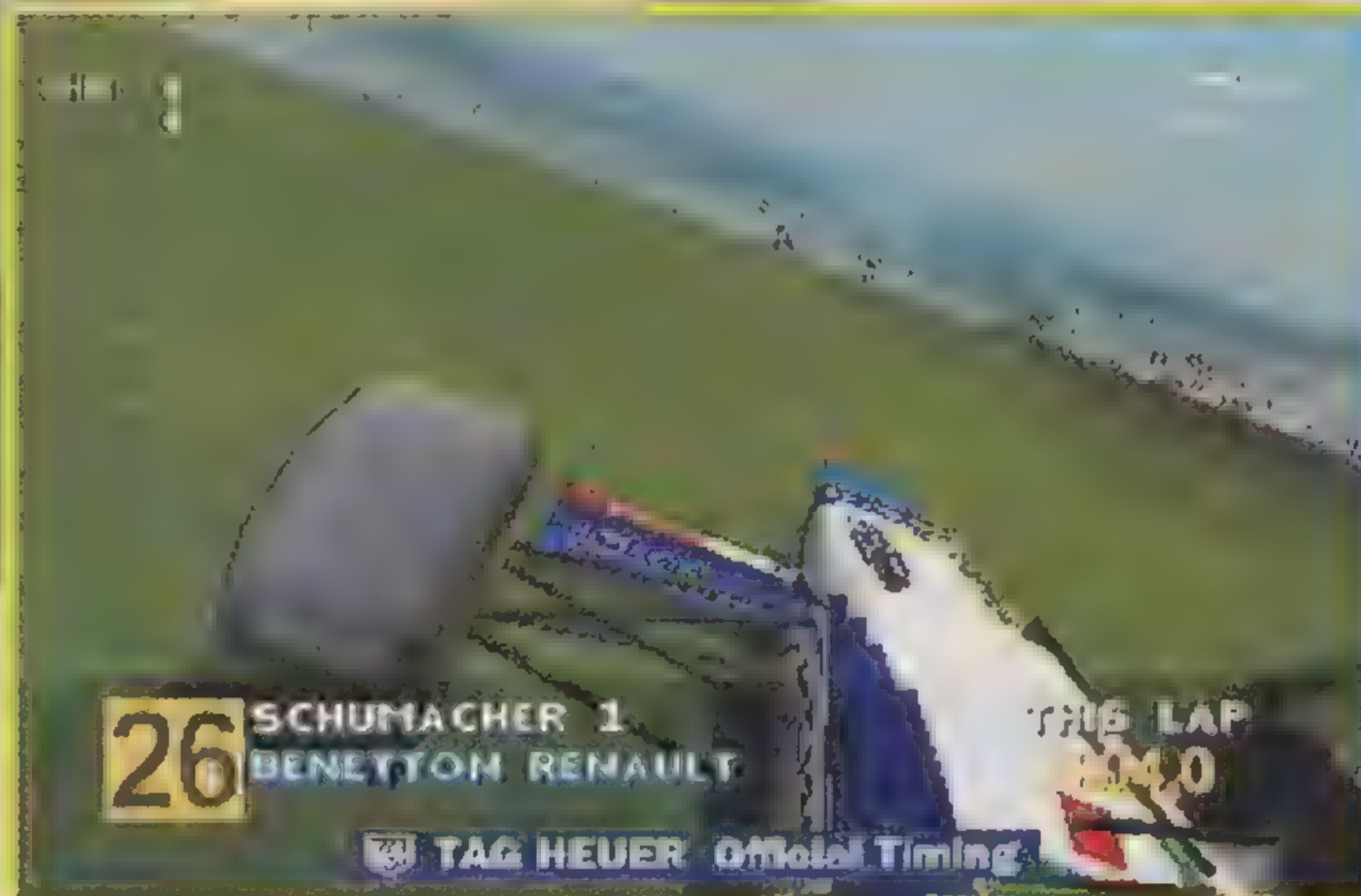
GP D'UNGHERIA HUNGARORING

A differenza del GP di Germania, il circuito dell'Hungaroring non permette molti sorpassi, fatta eccezione per il rettilineo dei box. La pista, tra l'altro, è molto stretta, rendendo il pericolo di contatti tra le monoposto sempre costante. Le due curve gemelle sono veloci, ma pericolose.

GP DEL BELGIO SPA-FRANCORCHAMPS

La curva più insidiosa, del Gran Premio del Belgio, è proprio quella che si deve affrontare immediatamente dopo la partenza, quindi conviene avere una buona posizione sulla griglia per evitare incidenti. Il controrettifilo garantisce buone velocità, ma il resto del tracciato rallenta molto il ritmo di gara.

GP D'ITALIA MONZA

Il circuito di Monza garantisce di esprime tutta la potenza della propria vettura, soprattutto lungo il rettilineo dei box, quello che segue le due curve di Lesmo e il contro rettifilo. Bisogna prestare molta attenzione alle due variati subito dopo la partenza. E prendere le misure al curvone parabolico.

GENESI DI UNA MONOPOSTO

Per realizzare le vetture protagoniste del gioco, i programmatori della Bizzare Cretions, hanno utilizzato un sistema tanto logico quanto complesso, per lo meno per chi ha dovuto realizzarlo. Ogni monoposto è stata, infatti, ricostruita utilizzando la tecnica del wireframe e, in seguito, ricoperta, resa solida e colorata in maniera consona all'annata 1995.

clipping e, anche se raramente, in occasione della sparizione di alcuni poligoni che rappresentano le vetture, rimane un ottimo esempio di come, sia pur su di una macchina ritenuta "giocosa", che sfrutta in maniera inadeguata l'alta risoluzione, riducendo la finestra su schermo a dimensioni lillipuziane, è possibile creare un gioco che esuli dal semplice concetto arcade, pur garantenendo una velocità non indifferente.
Un altro particolare che deve essere messo nel carniere del titolo del Psygnosis è, senz'ombra di dubbio, la ricostruzione dei circuiti che risulta perfetta in ogni particolare, a parte qualche albero in più cresciuto, nei posti più impensati, a Monza, il che dona alla simulazione, ma anche alla versione arcade, un qualcosa in più rispetto ad altri titoli di corsa che, spesso e volentieri, risultano anonimi, sia pur nella loro spettacolarità.
La Psygnosis, in ogni caso, è riuscita a segnare un altro punto, sia a proprio vantaggio così come a quello della PlayStation. Anche se non si è degli appassionati del campionato di Formula Uno, questo gioco rientra tra quello sparuto numero di titoli che, un possessore della macchina della Sony, dovrebbe avere assolutamente. Soprattutto se si è in possesso del volante Mad Catz, che riesce a rendere l'esperienza di gioco assolutamente sublime e vicina alla realtà.
Durante il gioco non mancano gli aiuti che, almeno inizialmente, permettono di fare pratica con i vari circuiti, anche se risulta lampante che, solo utilizzando al meglio il cambio manuale ed evitando ogni aiuto messo a disposi-

GP DEL PORTOGALLO ESTORIL

START
=PITS
=SPLIT
Lunghezza: 4.360 km
Giro Più Veloce: 1m 14.859s
Vincitore 1994: Hill

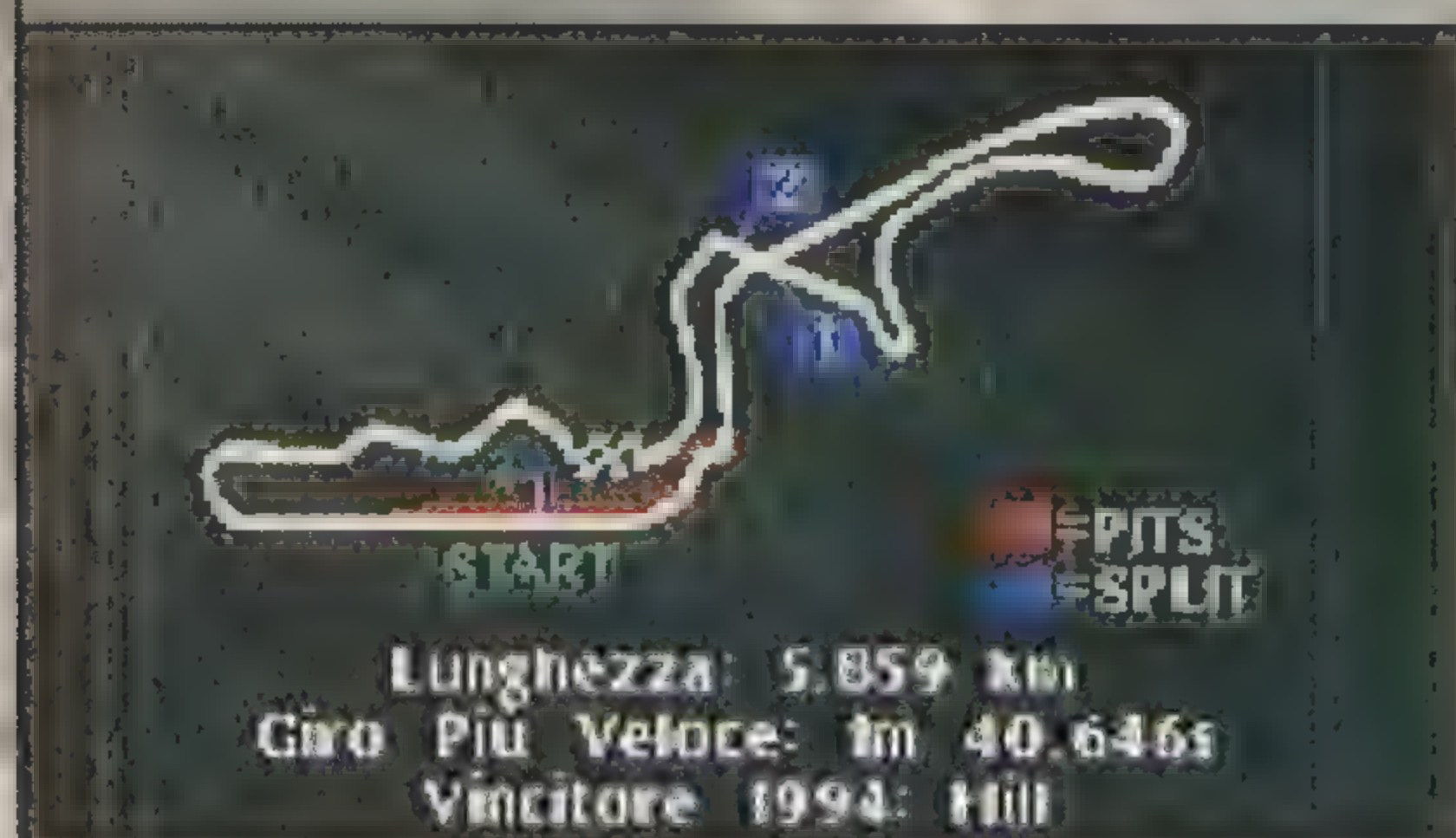
Lungo il rettilineo che passa davanti ai box dell'Estoril, sarebbe una vergogna non raggiungere almeno i trecento orari, trattandosi, tra le altre cose, del punto più veloce di un tracciato già molto veloce di per sé. La chicane che si trova a metà del tracciato misto è, per contro, il punto più lento.

GP D'EUROPA NURBURGRING

Anche in questo caso la prima curva, dopo la partenza, è da affrontare in maniera attenta, soprattutto se ci sitrova nel "traffico". A parte sull'arrivo, gli altri punti veloci sono i due rettifili del secondo intermedio e quello che porta alla "destra/sinistra" subito dopo il primo rilevamento cronometrico.

GP DEL PACIFICO AIDA

Un circuito piuttosto corto è molto veloce, ne sono la prova i due lunghi rettifili che si trovano davanti ai box e prima del secondo intermedio, rispettivamente. La parte mista, che porta sulla linea di partenza, non è molto difficile da affrontare, ma bisogna comunque fare attenzione alle due curve a gomito consecutive.

GP DEL GIAPPONE SUZUKA

La parte mista di questo tracciato lo rende davvero lento, mettendo a dura prova il pilota e le gomme. L'utlima chicane, che porta al rettilineo dei box, è particolarmente stretta, e facilmente può indurre all'errore. Soprattutto dopo aver preso velocità nel rettilineo che conduce all'ingresso dei pit.

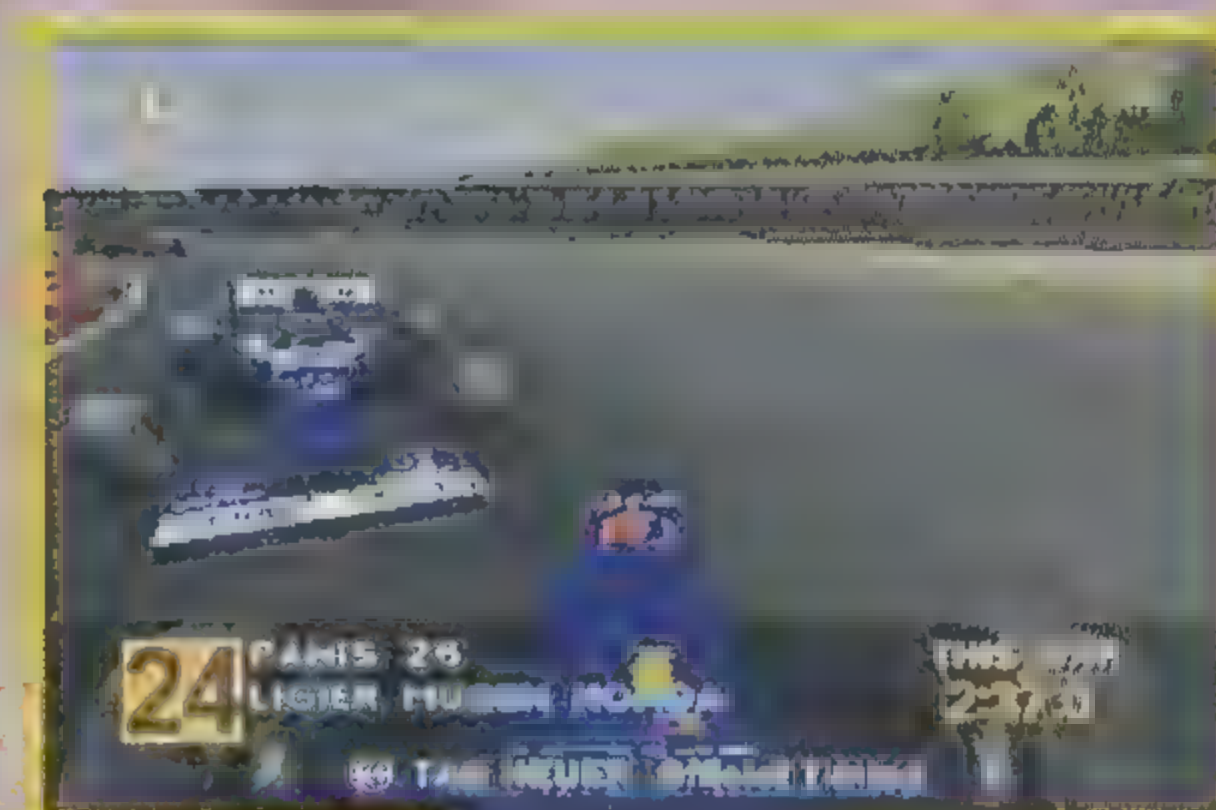
GP D'AUSTRALIA ADELAIDE

START
=PITS
=SPLIT
Lunghezza: 3.778 km
Giro Più Veloce: 1m 15.381s
Vincitore 1994: Mansell

Come tutti i circuiti cittadini, nel Gran Premio d'Australia, il minimo errore può portare ad accumulare ritardi o, addirittura, terminare una gara prima del tempo. Il lungo rettifilo che porta al secondo intermedio permette di raggiungere buone velocità, ma la curva a gomito che lo segue risulta davvero pericolosa.

zione dal programma, è possibile effettuare prestazioni degne di nota. Anche se, senza dubbio, bisogna apprendere in maniera ottimale tutti i trucchi del sistema di controllo prescelto.

In definitiva, *Formula Uno* è un gioco che riesce perfettamente nello scopo che s'era prefisso, cioè quello di presentare ai giocatori un titolo completo, pur non rappresentando una simulazione esasperata, di tutti i crismi che fanno parte di un campionato così come ci viene presentato in televisione. Insomma, un altro mattone che affievolisce la distanza tra computer e console.

• Random

FORMULA 1

Anche se non si può dire che abbia mantenuto tutte le promesse fatte in fase di anteprima, *Formula Uno* risulta un ottimo gioco, in grado di stupire o, quantomeno, soddisfare, i giocatori più esigenti. Forse *Ridge Racer Revolution* può essere considerato più veloce, più divertente e più piacevole di questo titolo della Psygnosis, ma, senza dubbio, è stata abbattuta una nuova barriera videoludica, quella che cerca di creare una sorta di mix tra il canonico gioco di corsa, poco reale ma divertente, e la simulazione di uno sport che, oltre alla velocità, richiede una certa strategia e un'attenzione per i particolari non indifferente. È vero che i proclami della casa di Liverpool potevano, e avrebbero dovuto, fare in modo che ci si aspettasse qualcosa di più, ma forse era chiedere troppo, in fondo, siamo di fronte a un gioco di alta qualità, in grado di soddisfare anche il più incallito "pilota" al silicio. Ciò non toglie, a costo di essere tacciati di perfezionismo, che si poteva fare un po' meglio.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

Casa: NINTENDO/PARADIGM
N°Giocatori: 1
Continua?: SALVATAGGI
Livelli di difficoltà: 1

PILOTWINGS 64

Pilotwings 64, secondo titolo disponibile per Ultra 64 seguendo un immaginario ordine di importanza (la palma del migliore per adesso va senz'altro a *Super Mario 64*), è anche il secondo "sequel", dato che l'originale *Pilotwings* era già uscito su Super Nes, piccolo grande 16 bit di casa Nintendo. Certo, a quei tempi pochi si sarebbero potuti aspettare una "replica" su quella che sembra essere la console che detterà legge per i prossimi tempi, soprattutto considerando il fatto che *Pilotwings 64* è essenzialmente un titolo dall'aspetto simulativo, più che un arcade vero e proprio: presentarlo insieme a Mario per supportare il lancio della nuova console sembra quindi essere stata una mossa quantomeno curiosa, se non addirittura poco azzeccata. Dopo aver provato il super idraulico, infatti, cimentarsi in un titolo come *Pilotwings 64* risulta un po' ostico, passando da un

Con l'aliante è necessario seguire le correnti d'aria per raggiungere i punti di atterraggio nel migliore dei modi.

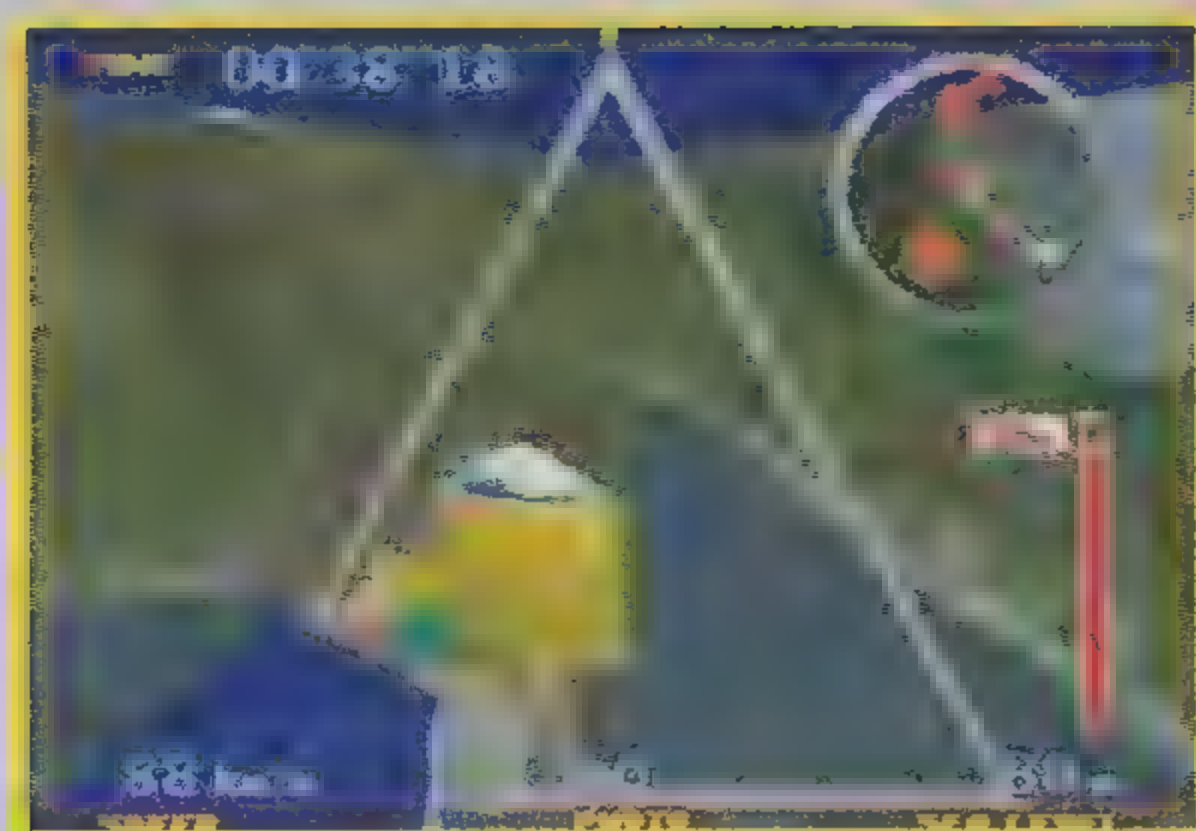
Per realizzare una buona foto, e ottenere il punteggio massimo, bisogna avvicinarsi il più possibile al soggetto.

PAGELLA SCOLASTICA

Pilotwings 64, come il suo nipotino per Super Nintendo, si basa su missioni da affrontare in sequenza, con un grado di difficoltà crescente. Il risultato di ogni gara viene automaticamente salvato dopo ogni prova nella colonna verticale sotto la disciplina affrontata. Così facendo, si possono terminare le gare anche al livello di difficoltà più alto. Se si completano le colonne orizzontali relative alla prima prova o alle tre successive, si ha accesso a nuove e disparate tecniche di volo. La colonna orizzontale della prima prova dà accesso alla disciplina "birdman", (un bel paio di ali alla Icaro, tanto per intenderci), la prova "A" permette di provare il "cannonball", dove il nostro povero personaggio viene sparato da un gigantesco cannone, nella speranza di colpire un grandissimo bersaglio posizionato nei punti più incredibili. La colonna "B" dà libero accesso alla disciplina "sky diving", dove dovremo lanciarci da un aereoplano, raggiungere i nostri compagni di "tuffo" per formare un cerchio, e infine aprire il paracadute per atterrare al centro di un bersaglio.
Per concludere, la prova "P" permette di provare i "jumble hopper", una sorta di stivali a molla, in grado di far compiere balzi incredibili.

In questo caso, sfruttando la corrente d'aria, segnalata sul radar come un cerchio marrone, bisogna avvicinarsi alla ciminiera e scattare diverse foto.

Ogni personaggio possiede le proprie caratteristiche, per varie le discipline affrontate.

La visuale in soggettiva possiede un impatto grafico veramente notevole. Adatta agli esperti.

platform mozzafiato al pilotaggio di un mezzo volante che risponde in tutto e per tutto alle varie leggi fisiche dell'aria. Ciò non toglie, comunque, che il gioco in questione sia comunque stato realizzato in maniera eccellente, a partire dal lato tecnico per giungere a quello della giocabilità. Graficamente, la ricostruzione delle isole sulle quali si svolge l'azione di gioco non può certo lasciare indifferenti, ricordando molto da vicino quella che era la qualità di un filmato precalcolato sulle "vecchie" console a 32 bit. Sia il numero dei poligoni che le texture sono di notevole impatto visivo, sebbene, con ogni probabilità, le potenzialità dell'Ultra 64 siano in grado di gestire situazioni anche più complesse. Gouraud shading (ossia l'arrotondamento dei poligoni), anti-aliasing (la diminuzione delle "zigrinature" nelle linee oblique) ed effetti di trasparenza sono stai usati in maniera ottimale. Inoltre la fluidità delle immagini è considerevole: tutto, insomma, riesce a impressionare e, almeno da questo punto di vista, a meritarsi una buona valutazione. In quanto al meccanismo di gioco, è anch'esso abbastanza interessante: si tratta di pilotare una serie di mezzi volanti (dal deltaplano, al girocottero, al rocket belt), per portare a termine delle "missioni" presentate in ordine di difficoltà, e accedere in questo modo sia agli stage successivi che ad alcuni livelli supplementari. Ognuno dei velivoli ha, ovviamente, caratteristiche e peculiarità proprie, per cui occorre impratichirsi, di volta in volta, nello sfruttamento delle correnti d'aria per quanto riguarda il deltaplano, oppure nella regolazione della stabilità del rocket belt, o ancora nelle accelerazioni del girocottero. Oltretutto, si hanno a disposizione sei differenti piloti,

Tuffarsi dalla cima di una cascata, per raccogliere i bonus sospesi in aria, non deve essere proprio una cosa di tutti i giorni, uno stage bello, ma anche difficile.

TIRO AL BERSAGLIO

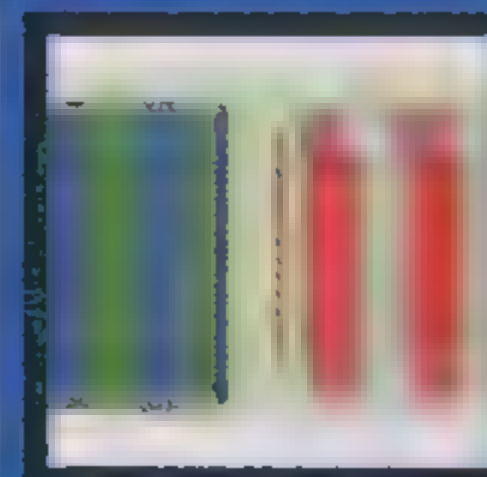
SFERA GIALLA

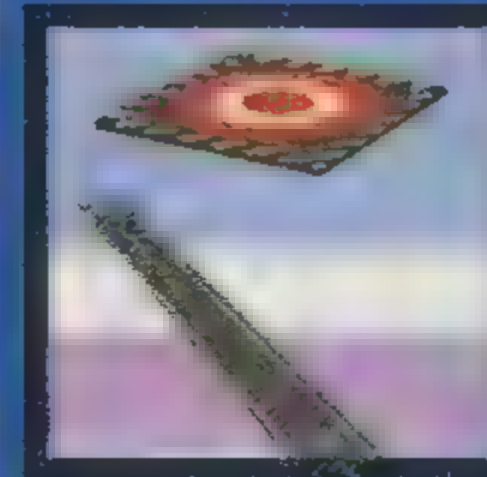
Nelle prime prove, le più semplici, ci verrà chiesto di raggiungere una o più di queste sfere gialle e farle sparire passandogli attraverso. Si tratta di prove di allenamento, dove l'unica cosa che conta è la velocità.

SFERA BLU

Le cose qui si fanno leggermente più complicate, anche se il meccanismo è più o meno quello usato per la sfera gialla. In questo caso dovremo avvicinarci all'oggetto e oltrepassarlo a gran velocità. Fatto questo la palla si dividerà in cinque sfere da abbattere con la stessa tecnica.

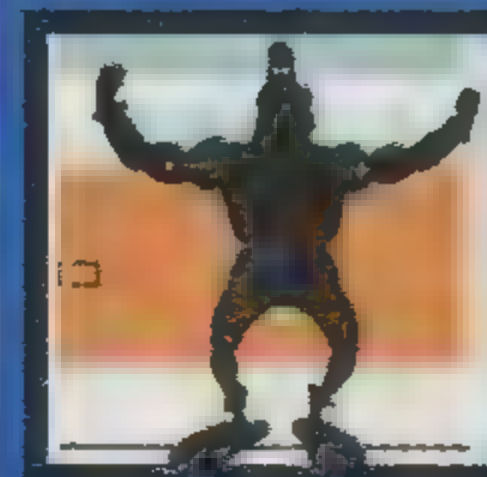
SFERA VERDE

Una delle prove all'apparenza più divertenti del gioco ma, in realtà, tra le più snervanti. Si tratta di colpire più volte e il più velocemente possibile la palla per portarla nel cilindro colorato.

CILINDRO COLORATO

È in pratica la zona di "goal" dove devono, in un modo o nell'altro, essere portate le sfere verdi. Non è indispensabile che la palla entri dall'alto, basta che tocchi il cilindro e il gioco è fatto.

ATTERRAGGIO

Una volta completata la missione, l'unica cosa che resta da fare è atterrare nel luogo indicato nella mappa. La cosa più complicata è imparare ad atterrare il più delicatamente possibile con il deltaplano e il girocottero.

BERSAGLIO

È una delle prove da eseguire con il girocottero e con il cannonball. Nel caso del girocottero, dovremo colpire numerosi bersagli sparsi ovunque tra canali stretti e sulle cime di grosse formazioni rocciose. Con il cannonball, il bersaglio è unico e si hanno a disposizione solo quattro tentativi per colpirli.

IL GIGANTE

La missione più divertente tra tutte, anche se leggermente complicata. Si tratta di seguire questo bestione alto come un palazzo e abbatterlo con quattro missili. Lo si può trovare in due missioni: in montagna o al mare, mentre tenta di sfuggirvi nuotando.

abbastanza diversi fra loro: si va dal ragazzino poco più che dodicenne al professionista americano, al vecchio pioniere dei cieli... ce n'è, insomma, per tutti i gusti (variazioni delle condizioni atmosferiche comprese), anche per quanto riguarda le prove da affrontare. Per la precisione, si tratta di superare quattro sezioni di gioco con ognuno dei tre mezzi a disposizione, ognuna delle quali dà accesso a nuove schermate con altrettante differenti specialità: per accedere a questi stage "nascosti" bisognerà guadagnarsi delle medagliette di bronzo, argento oppure oro, realizzando punteggi abbastanza alti, per poi cimentarsi nelle nuove "sezioni" aperte, di volta in volta, grazie ai successi inizialmente ottenuti. I compiti più comuni saranno costituiti dallo scattare foto particolari dal deltaplano, passare attraverso file di bersagli trasparenti a bordo del girocottero o andare a posarsi su piattaforme fluttuanti a mezz'aria con il rocket belt; fatto questo, bisognerà poi affrontare la fase dell'atterraggio, abbastanza difficoltosa, il tutto nel minor tempo possibile. Il punteggio totale sarà quindi calcolato in base alla somma di tutte queste cose e, se il giocatore sarà stato abbastanza abile da raggiungere almeno la decorazione d'argento, avrà accesso a tutt'altro tipo di specialità... Farsi sparare da un cannone verso il classico bersaglio, paracadutarsi insieme agli altri personaggi del gioco per formare delle figure acrobatiche a mezz'aria o saltare a destra e a sinistra con le stivali a molla, saranno le sorprese riservate a chiunque si impegnerà a fondo per raggiungerle. Certo, anche nelle

Una delle ultime missioni del gioco. Si tratta di passare tra strettissimi canaloni per raccoglire i cerchi bonus.

Uno spettacolare passaggio nelle grotte sotto il vulcano dell'isola, attenzione a non finire nel fiume sotto di voi.

Una volta risalita la cascata sotto il vulcano, dovrete cercare una freccia che indicherà la strada per raggiungere il punto di atterraggio.

POINT BREAK

LARK/KIWI

Sono i più giovani del gruppo nonché un vero e proprio concentrato di spericolatezza. I loro vantaggi sono saper mantenere la stabilità del deltaplano, guidare il girocottero con disinvoltura e saperse lanciare. Tra gli svantaggi ci sono: il non saper mantenere una discreta stabilità con il rocket belt, essere troppo piccoli e influenzabili dal vento nel cannonball, e sempre per lo stesso motivo, non poter sfruttare il peso corporeo con gli stivali a molla.

GOOSE/IBIS

L'americano e l'indiana sono forse la coppia più equilibrata dell'intero gruppo. Sanno utilizzare discretamente il deltaplano, possiedono grande stabilità con il rocket belt, si difendono bene con il cannonball e sono dei veri campioni con il paracadute. Si trovano in difficoltà con il girocottero e gli stivali a molla, ma per il resto sono la scelta più indicata per tutti quelli che devono prendere confidenza con il gioco.

HAWKE/HOOTER

I più anziani del gruppo e anche i più pesanti, al pari di Lark e Kiwi possiedono più svantaggi che vantaggi ma, con una marcia in più, data proprio dalla loro lunga esperienza di volo. Usano bene il rocket belt, così così il girocottero e gli stivali a molla, e sono dei veri maestri nel cannonball. A causa del loro peso però, si trovano in difficoltà con il deltaplano e in qualsiasi tipo di evoluzione aerea con il paracadute.

Alcune gigantesche costruzioni tridimensionali, sono spettacolari.

Il girocottero è una delle discipline più divertenti, e difficili, dell'intero gioco.

"prove normali", i colpi di scena non mancheranno: spingere un'enorme sfera verso un preciso punto dell'isola o affrontare dei giganteschi robot a missilate, ad esempio. In tutto questo, la manovrabilità dei mezzi assume quindi un ruolo fondamentale: e qui le cose cominciano a farsi un tantino più complicate; imparare a controllare i tre velivoli, soprattutto il deltaplano, richiede una notevole dose di pazienza, riconducendo *Pilotwings 64* alla situazione simulativa pura e semplice. Se quindi dal punto di vista del contatto con la realtà il gioco è assolutamente perfetto, non lo è altrettanto da quello della logevità, che cala miseramente nel momento in cui si considera il titolo dal punto di vista arcade...
Un prodotto settoriale, dunque, che potrebbe invece deludere chiunque si aspetta esclusivamente del sano divertimento.

• *Orwell 2000*

Si ringrazia Joystick Fun (Mi)

In questo stage, si dovrà colpire questo gigantesco tipo. Ma vola anche lui!

PILOTWINGS 64

Pilotwings per Super Nintendo non fu certamente un titolo che fece gridare al miracolo quando uscì, ma sicuramente fu un gioco che destò non poco interesse, grazie soprattutto alla sua originalità. In questa versione per il nuovo gioiellino di casa Nintendo, chiamato appunto *Pilotwings 64*, il concetto che è alla base del gioco, a parte qualche piccola variazione sul tema, è rimasto pressoché immutato. Il motore grafico realizzato dallo staff Nintendo in collaborazione con la Paradigm, softhouse famosa per le simulazioni, è in grado di rendere in maniera molto realistica la sensazione di volo in ognuna delle discipline messe a disposizione, con le quali è possibile ingaggiare numerose sfide sulle quattro isole, superbamente realizzate. Ma se sul lato tecnico non si può proprio muovere nessuna critica, restano dubbi sull'effettivo interesse che possa esercitare, e se è stata o meno vincente la scelta di lanciare in Nintendo 64 con *Super Mario* e *Pilotwings*, prodotto decisamente adatto ai veri amanti del genere simulativo.

AGIRE & PENSARE

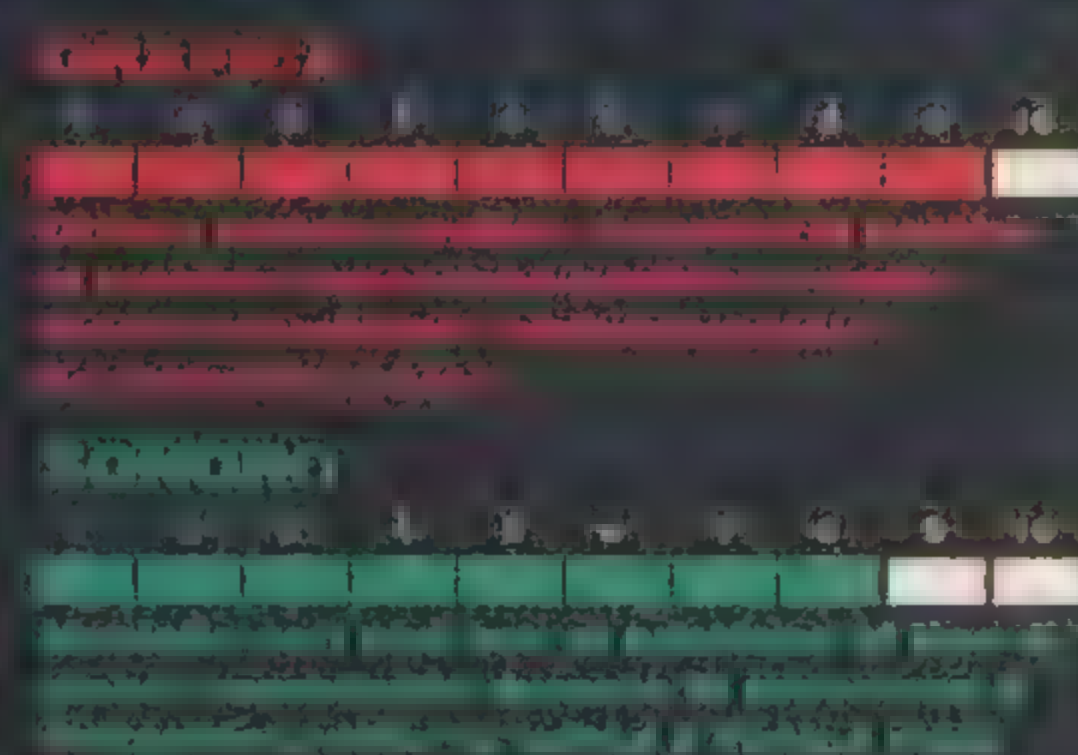
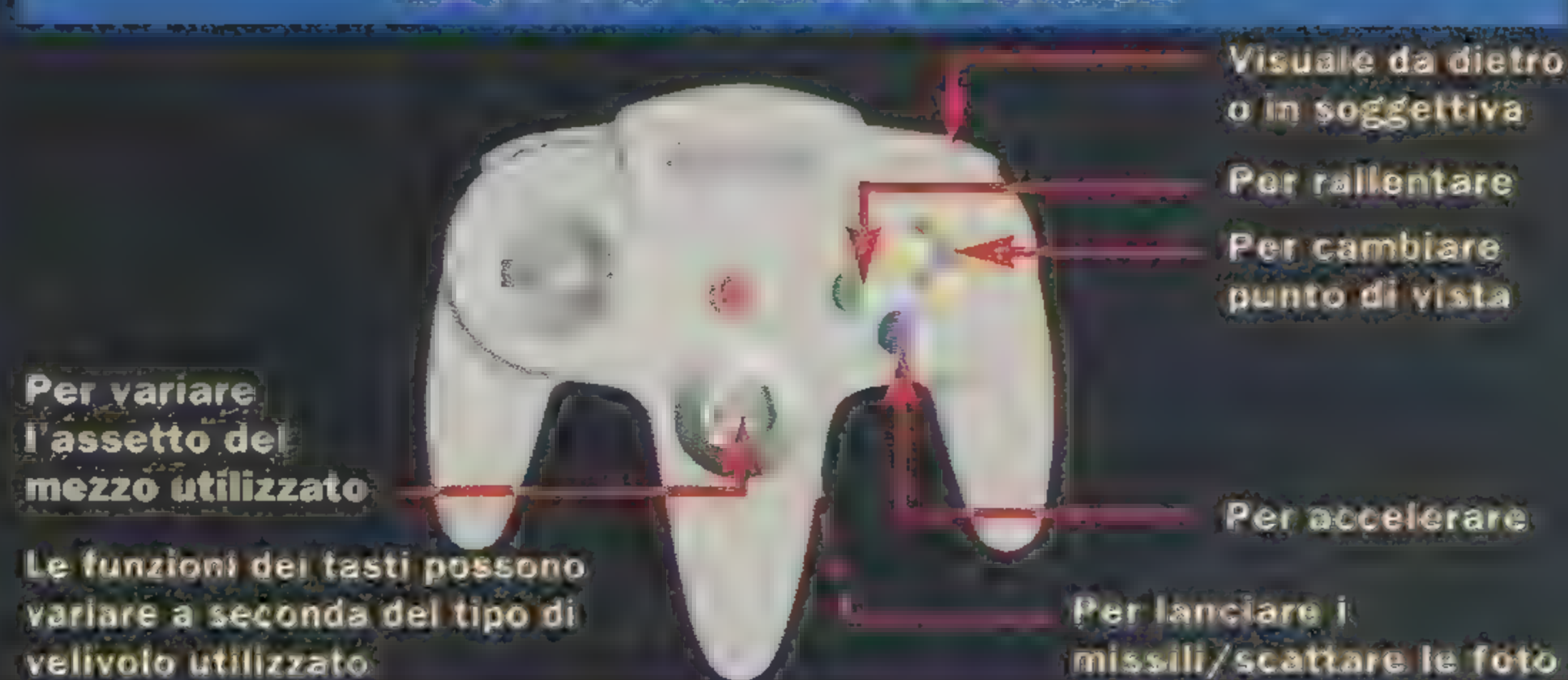
A P

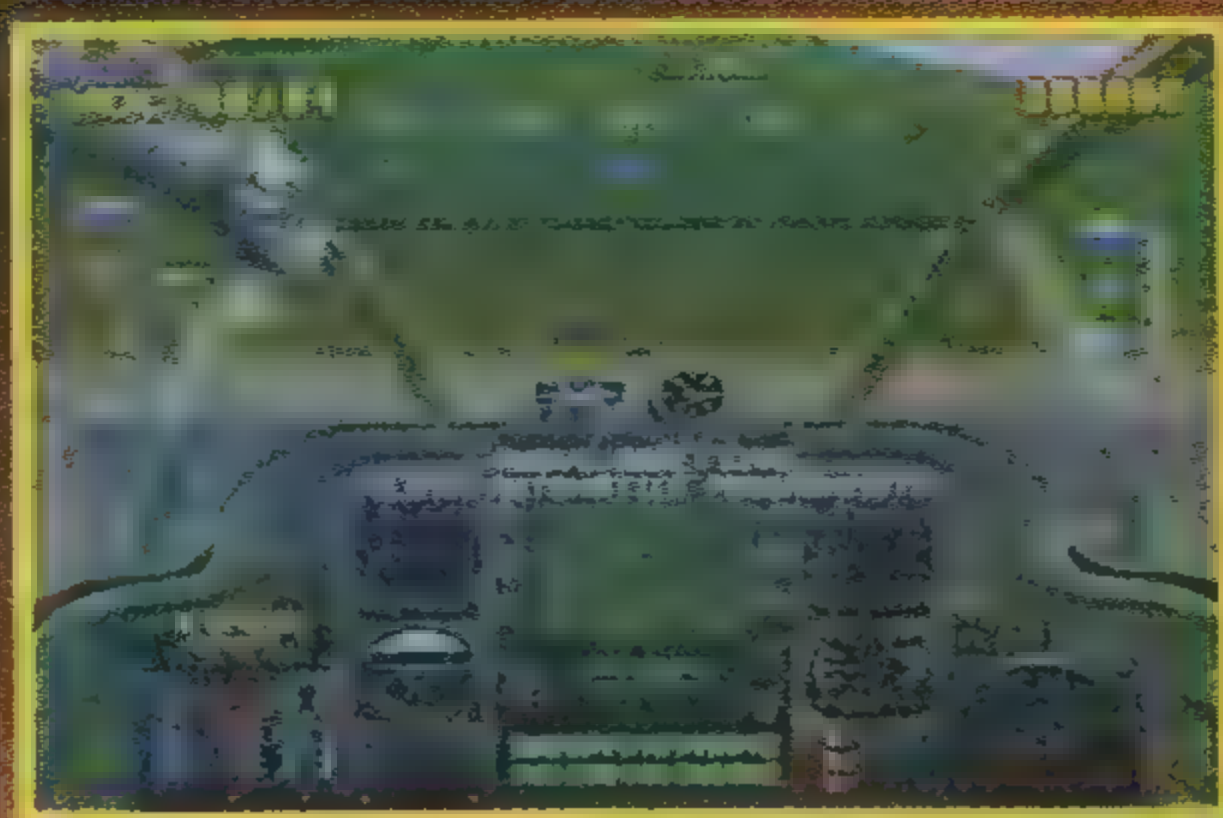
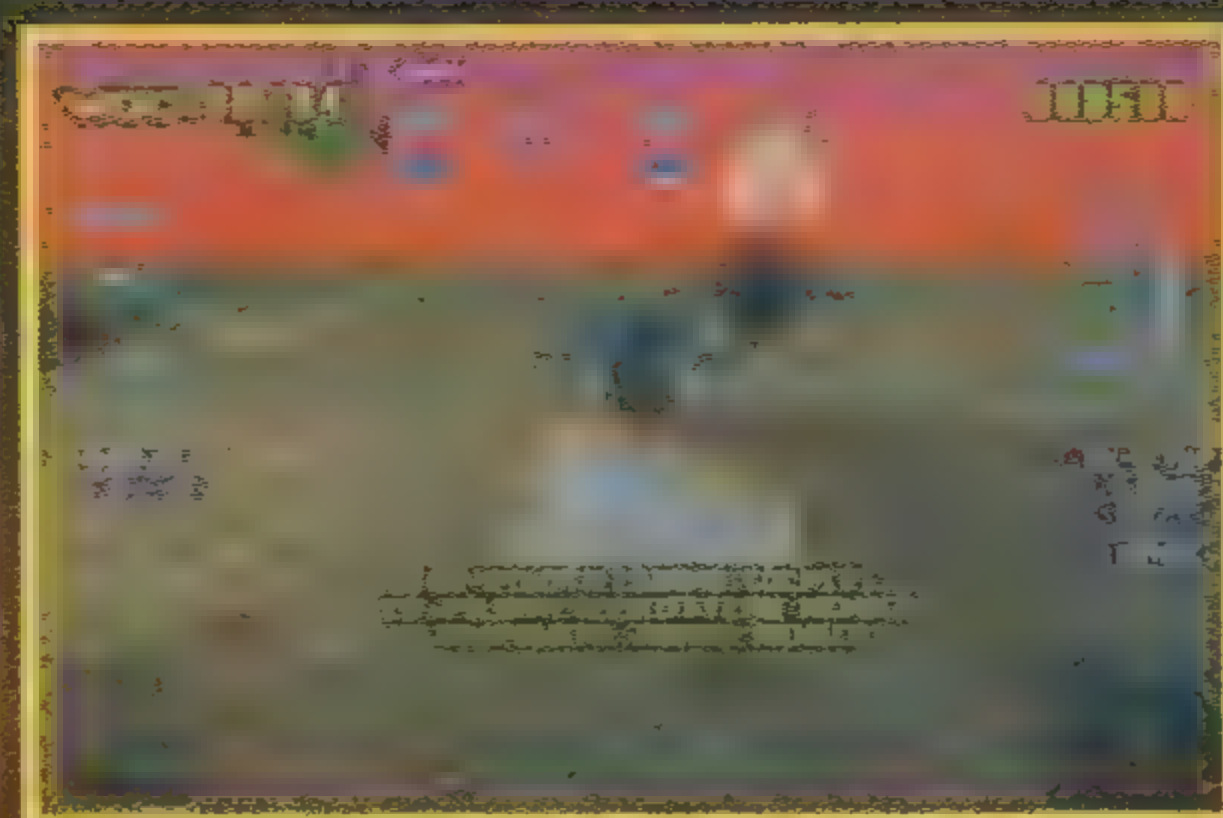
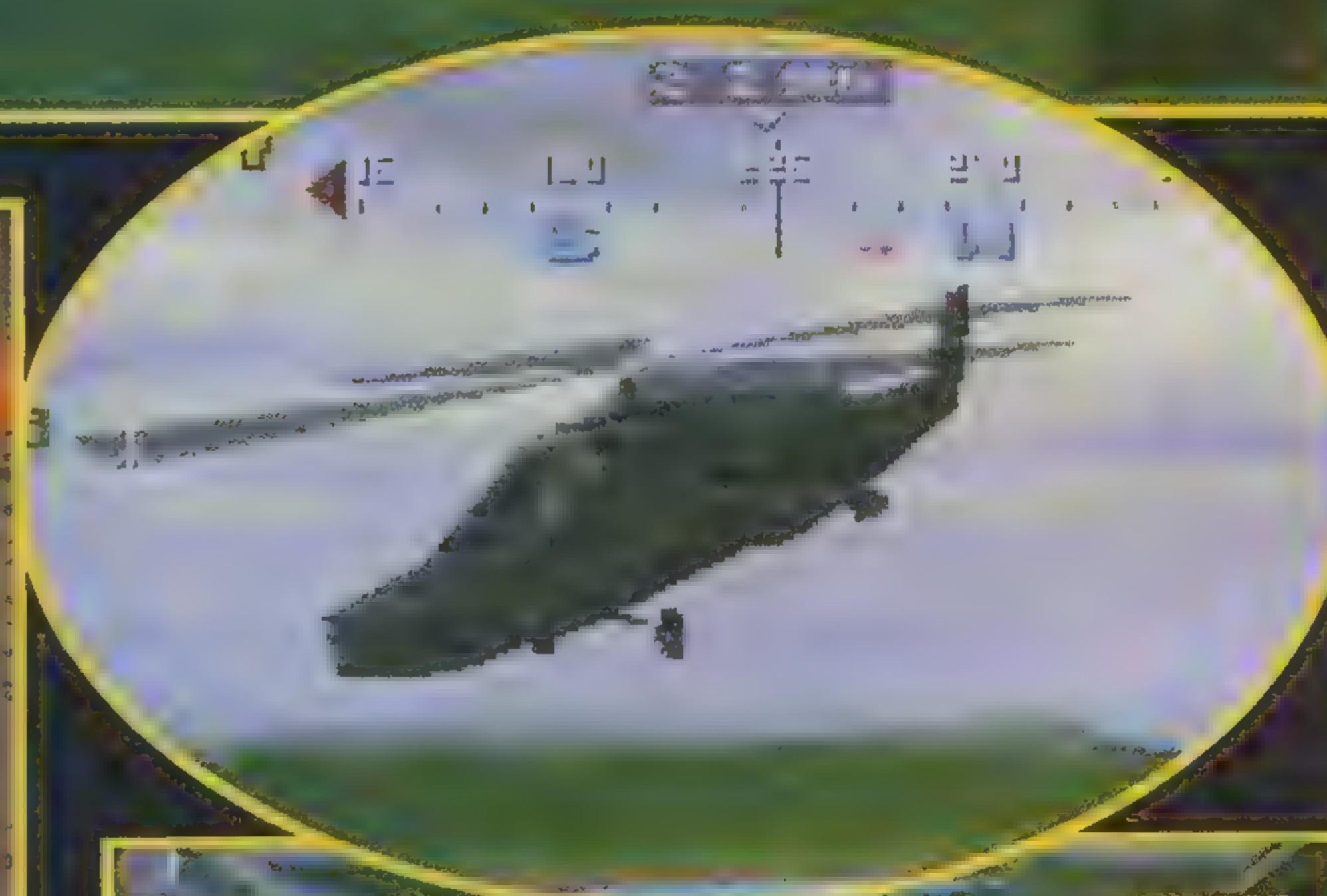
NINTENDO 64

GIOCABILITÀ

Ogni specialità proposta in Pilotwings 64 riesce a garantire elevate sensazioni. Il sistema di controllo non è semplice ma molto soddisfacente, una volta presa confidenza

SFIDA

Non esistono attenuanti: o vi piace il genere o vi stancherete in men che non si dica. Discreto quantitativo di missioni

SOTTO CONTROLLO

Casa: MICROPROSE
N°Giocatori: 1
Continua?: NO
Livelli di difficoltà: 1

GUNSHIP

State cercando una simulazione di elicottero per la vostra PlayStation? Un gioco che sappia unire l'immediatezza di un arcade alla complessità di una simulazione? Ma soprattutto che sia divertente? Se avete risposto sì a tutte le domande precedenti, allora *Gunship 2000* della Microprose potrebbe fare per voi.
Originariamente pensato per Amiga e PC, in versione PSX si presenta con una veste grafica rinnovata e arricchita dagli ormai canonici filmati di contorno in FMV, ma comunque senza perdere niente nella giocabilità che contraddistingueva i suoi predecessori.
Chiarito subito questo punto, arriviamo alle due modalità di gioco previste, cioè arcade e campagna. La prima consiste nell'affrontare una serie di missioni tanto "affollate" quanto frenetiche, caratterizzate dalla totale assenza di sezioni strategiche e da combattimenti all'ultimo sangue, che potranno avere luogo in due scenari diversi (Europa o Golfo Persico) e in condizioni meteorologiche differenti (giorno o notte). Tutto

Le immagini danno l'impressione di essere in un vero teatro di guerra, pur con tutte le limitazioni che una console può avere. Le informazioni date dal co-pilota rendono il tutto più drammatico.

La cabina di pilotaggio, anche se può apparireconfusa, è in grado di fornire tutte le informazioni necessarie al pilota.

ciò farà la gioia di ogni smanettone permettendo, al tempo stesso, all'appassionato delle simulazioni di farsi un'idea sui comandi da utilizzare. La seconda sezione ci permette invece di selezionare il nostro pilota, il tipo di elicottero su cui volare e le armi da utilizzare in missione, vedendoci protagonisti di azioni strategicamente più complesse, senza dimenticare che in questo caso dovremo utilizzare le nostre risorse (carburante, munizioni, ecc) in modo ragionato e cauto, guadagnando, se le cose vanno come devono andare, medaglie e promozioni.
Un'altra caratteristica di questa seconda modalità è data dalla possibilità di regolare numerosi parametri di gioco (condizioni meteorologiche, livelli di abilità, presenza di postazioni nemiche e via dicendo) in modo da rendere le missioni più facili a scapito del realismo o viceversa. Una volta in elicottero saremo assistiti da un co-pilota che ci informerà della presenza di obbiettivi importanti, di nemici in avvicinamento e della nostra situazione in battaglia, tramite alcune frasi digitalizzate, ma soprattutto avremo a disposizione il classico cockpit completo (ma un po' confusionario) di strumenti che ci terranno al corrente dei dati riguardanti il nostro velivolo, di quelli nemici e dei vari waypoint da seguire. Da segnalare, comunque, la facilità con la quale si gestisce in qualsiasi situazione il nostro mezzo, grazie all'intelligente disposizione dei comandi (e all'abbondanza di tasti!) sul joypad della console Sony, e la disponibilità di svariate visuali, come l'interessante "vista tattica", che permette un'ampia veduta della zona sottostante il nostro elicottero in modo da favorire eventuali raid contro postazioni a terra.
Per quanto riguarda l'aspetto audiovisivo, questo *Gunship* dimostra di essere un prodotto piuttosto curato, con una grafica texturizzata ed effetti come esplosioni, scie di fumo e rifrazioni del sole, più che discreti, mentre le musiche e in particolare il parlato digitalizzato svolgono bene il loro compito. Migliorabili invece le ambientazioni, che risultano un po' troppo spoglie, anche rappresentando zone tutt'altro che popolose, e lo scrolling, generalmente fluido pur con qualche incertezza che non intacca minimamente la giocabilità, ma dà fastidio pensando alle possibilità di una PlayStation.
Quindi, una volta imparati i fondamenti del controllo del nostro elicottero, potremo avventurarci per il campo di battaglia sicuri di non venire tirati giù dalla prima mitragliata nemica, ma anzi con qualche possibilità di animare i cieli con duelli aerei degni dei più famosi simulatori per PC. Il dubbio rimane se si considere verso quale pubblico è rivolto un titolo del genere, ma si sa, l'età media del videogiocatore pare si stia alzando...

• *Walrus*

Quando l'elicottero viene colpito i segni dei colpi nemici appaiono sul vetro del nostro mezzo aereo.

Un avolta lanciato un missile verso un obbiettivo, è possibile seguirne la corsa tramite un apposita visuale.

GUNSHIP

È strano che, pur con tutta la potenza e la versatilità a loro disposizione, console come PSX e Saturn non abbiano ancora la possibilità di far girare simulatori di volo realistici e divertenti al pari di un qualsiasi PC. Con questo titolo però, la Microprose esce dalla mischia e prova a invertire la tendenza regalandoci un gioco che non è uno sparatutto tridimensionale tra aeroplani né un programma di addestramento per futuri piloti civili ma una giusta, e ben riuscita, via di mezzo. Grafica e sonoro dimostrano la buona volontà spesa per questa conversione e, come detto in precedenza, anche il sistema di controllo, che su Personal Computer è facilitato da periferiche come mouse, tastiere o joystick piuttosto costosi, è stato reso funzionale soprattutto grazie alle doti del piccolo joypad della PlayStation. Insomma, non raggiungendo comunque la complessità di un *Falcon 3.0* o la spettacolarità visiva di *Air Combat*, *Gunship* soddisferà certamente chiunque stia cercando qualcosa di nuovo e insolito per la propria console.

PLAYSTATION

Casa: SNK
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 8

Joe ha la brutta abitudine di ridere degli avversari sconfitti.

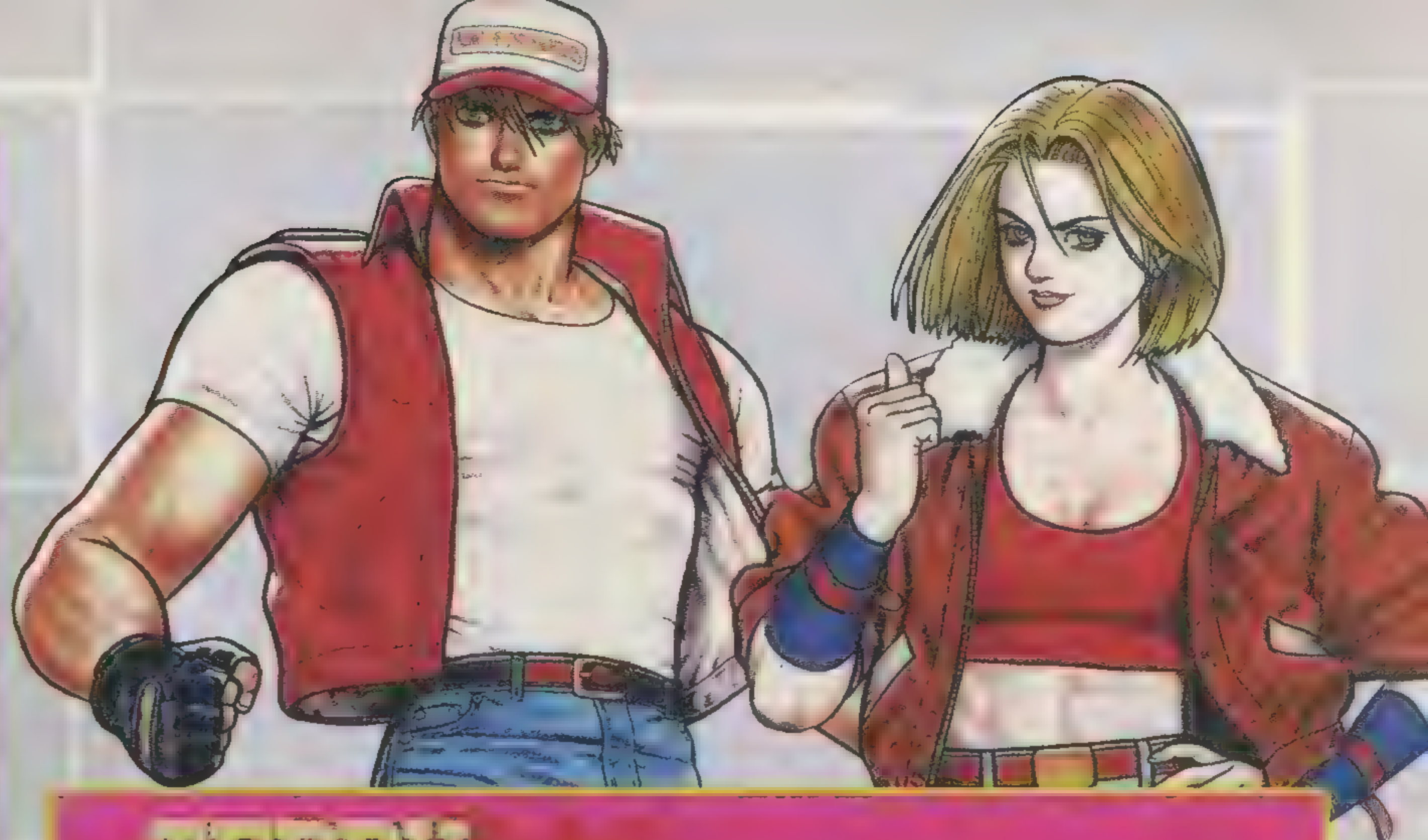
Con l'uscita, due mesi fa, di *King of Fighters '95*, la SNK è entrata di prepotenza nel mercato delle console a 32 bit, dimostrando che i suoi prodotti di alto livello tecnico, prima dedicati ai più assidui frequentatori di sale giochi e a un mercato casalingo decisamente di nicchia, si adattano ottimamente anche alle console più diffuse, con eccellenti risultati. Le uscite di questo mese non fanno altro che confermare questa tendenza, anche se questo stesso *Fatal Fury 3* pone qualche dubbio sulle ottime impressioni del primo titolo convertito. Questo prodotto, è il penultimo nato della saga di Terry Bogard e compagni, che ormai da anni riscuote successi in sala giochi e sulle console Neo-Geo. Naturalmente, si tratta del più classico dei picchiaduro uno contro uno a incontri che ha per protagonisti cinque dei lottatori già apparsi nella serie, più altri cinque personaggi totalmente nuovi. Ovviamente, ognuno di questi combattenti ha a disposizione un proprio repertorio di mosse speciali e due super (la seconda attivabile tramite un apposito cheat code), alcune prese dal mitico *Fatal Fury Special*, altre realizzate ex novo per l'occasione. Niente di nuovo comunque, con la presenza delle solite bolle di energia, attacchi infuocati e amenità varie. La caratteristica che ha, però, sempre contraddistinto la serie di *Fatal Fury*, è presente in questo terzo episodio in maniera diversa dal solito: nella versione *Special* e in tutte le precedenti, i combattimenti

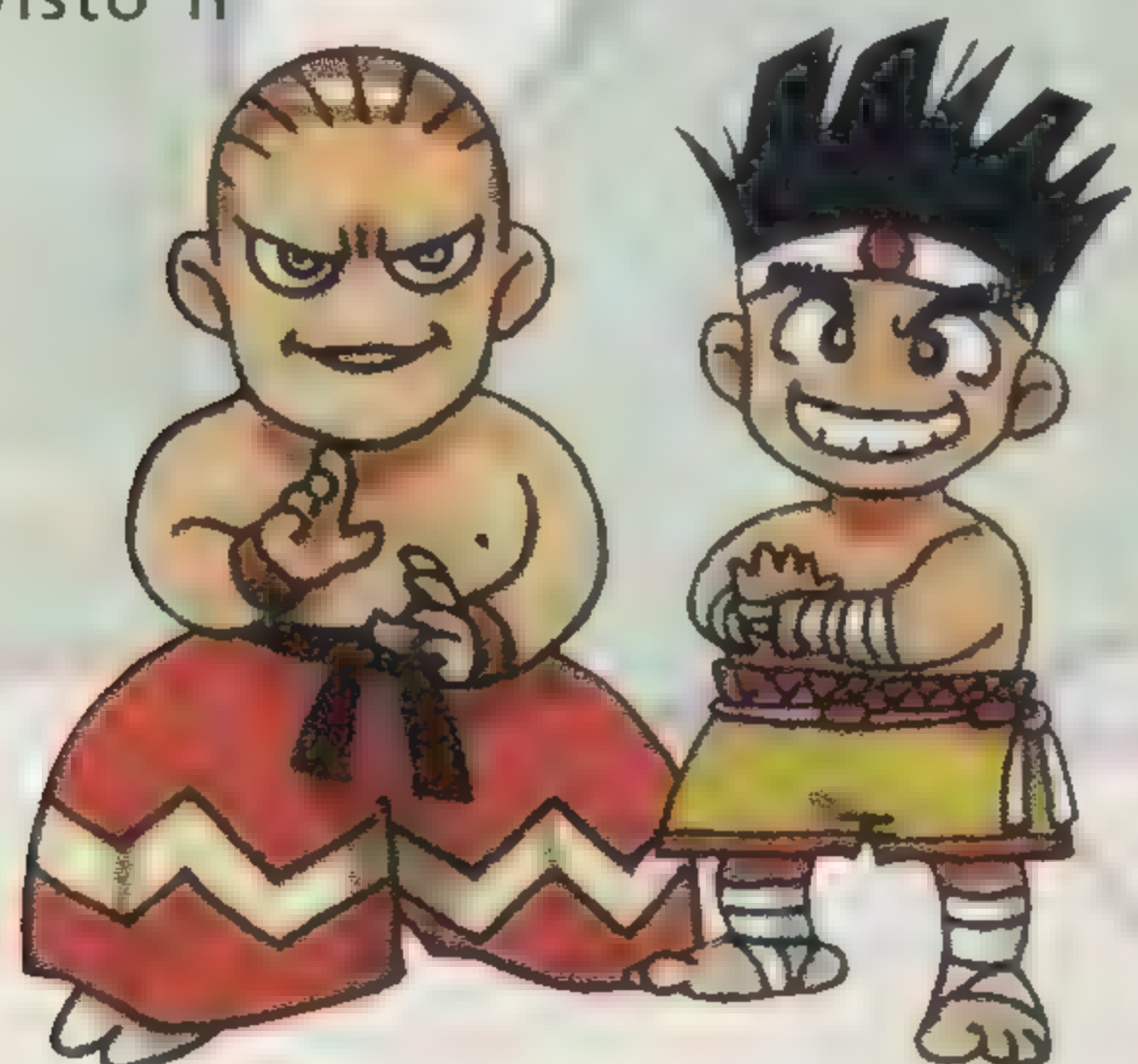
Il Power Geiser di Terry è un ottimo modo per terminare un incontro.

Hon Fu è uno dei personaggi nuovi inseriti in questo episodio.

erano, infatti, caratterizzati dalla presenza di un secondo piano di parallasse esterno, in cui era possibile spostare gli scontri, *FF3* invece conta la presenza di due piani supplementari (uno esterno e uno interno) che vengono utilizzati solo temporaneamente per evitare gli attacchi dell'avversario (in maniera simile a *KoF95*). In termini di gioco, questo picchiaduro è rimasto pressoché inalterato nel passaggio dal Neo-Geo al Saturn: mosse, tecniche di combattimento e aspetto grafico sono, infatti, del tutto simili alla versione originale, ma, già dopo la prima partita, si nota subito che c'è qualcosa che non va. In più di una occasione, capita che le animazioni dei lottatori soffrano di fastidiosi rallentamenti, soprattutto quando vengono eseguite due mosse speciali contemporaneamente, che rovinano di un bel po' la fluidità degli scontri; inoltre gli effetti sonori (al di là delle musiche identiche alle originali) sono piuttosto "sporchi" e appaiono molto meno orecchiabili della versione Neo-Geo. A difesa di questo titolo resta solo il fatto che non utilizza l'espansione di memoria che aveva *KoF95*, ma, visto il lavoro svolto in precedenza dalla SNK, era lecito sperare in qualcosa di più. Non ci resta, dunque, altro che aspettare la prossima uscita del terzo titolo SNK per Saturn (*Samurai Shodown 3*, eccezionale dal punto di vista grafico), confidando nell'utilizzo della cartuccia che avevo reso tanto bella la conversione di *KoF95*.

• *Air*

Si ringrazia Gameland (MI)

VOTI IN PAGELLA

Al termine di un combattimento verrà assegnato un valore in lettere alla vostra prestazione. Al di là del lato scenico, questa votazione ha una seconda, importante funzione: in base ai "voti" ottenuti e ai round persi, verrà, infatti, deciso il numero di combattimenti che dovrete affrontare prima della fine del gioco. Una prestazione scarsa farà apparire solo Yamazaki, una serie di incontri di medio livello farà entrare in gioco anche Jin Chonshu, mentre i migliori combattenti potranno arrivare a sfidare anche il fratello di quest'ultimo, Jin Chonrei.

FATAL FURY 3

Dopo aver giocato all'ottima conversione di *King of Fighters '95*, le nostre attese per i titoli SNK erano piene di speranza. È dunque un vero peccato vedere che l'eccellente lavoro svolto in precedenza non è stato ripetuto. I frequenti rallentamenti e gli effetti sonori decisamente sotto la media sono difetti che non passano inosservati, soprattutto di fronte alla scelta di non inserire la famosa cartuccia in questo gioco: di certo molti avrebbero preferito spendere qualche soldo in più per avere una conversione perfetta. Non dovete comunque pensare che *Fatal Fury 3* sia un titolo interamente da condannare: in fondo si tratta sempre di uno dei migliori picchiaduro della scuderia SNK (anche se sarebbe stata preferibile una conversione di *Real Bout Fatal Fury*) e tutti gli appassionati di questo genere non rimarranno affatto delusi, posto che non abbiano già ampiamente giocato alla versione originale. L'unico dubbio che rimane riguarda la possibilità che un titolo come questo possa guadagnarsi un posto di rispetto, in mezzo a eccellenti produzioni come *Vampire Hunter* e lo stesso *King of Fighters '95*.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

Casa: SEGA
N°Giocatori: 1/2
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 1

Nights

Per ottenere un maggior punteggio dovrete attraversare le "porte", costituite dagli anelli, in serie.

Immaginate di trovarvi in un mondo dove la realtà è completamente diversa da come noi la conosciamo, dove cielo e terra sono confusi in un oceano di colori e dove siete liberi di volare dovunque vogliate, esibendovi in fantastiche evoluzioni. Questo è il mondo dei sogni di due ragazzi, Claris e Elliot, ed è anche la complessa ambientazione del nuovo gioco della Sega, realizzato dal Sonic Team, *Nights*. In effetti, questo titolo è un incredibile viaggio nel mondo onirico dei due ragazzini che, sotto il nostro controllo, vestiranno i panni dello stesso Night, una strana creatura del mondo dei sogni che ha deciso di abbandonare la sua natura e di aiutare i due giovani protagonisti nei loro fantastici viaggi. Ogni volta che uno di loro entra in un sogno, infatti, gli abitanti malvagi di questo mondo gli rubano le quattro sfere che hanno consentito il viaggio, sigillandole in particolari contenitori di difficile apertura; solo con l'ausilio di Night i due giovani possono riuscire a ritrovare le sfere e a lasciare il mondo che stavano visitando. Giunti a questo punto, la logica conclusione di questa strana sto-

Lungo i vari livelli ci saranno diversi ostacoli, come questi magneti.

L'impatto grafico in ogni livello è una delle componenti migliori del gioco.

Ogni tanto, durante i tracciati, appariranno delle comodissime frecce che vi indicheranno la strada da seguire.

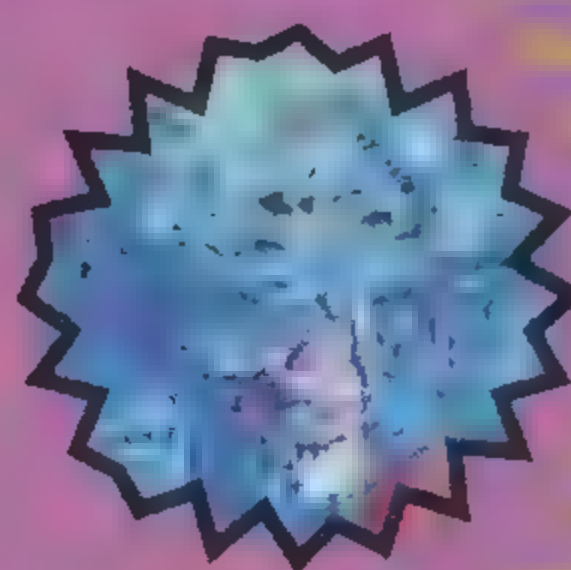
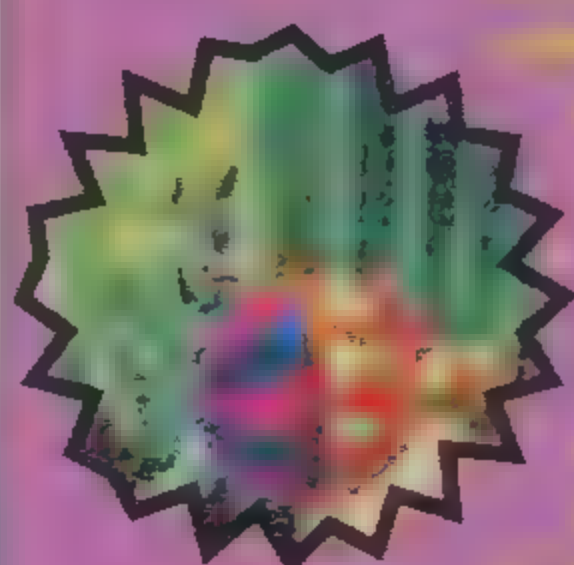
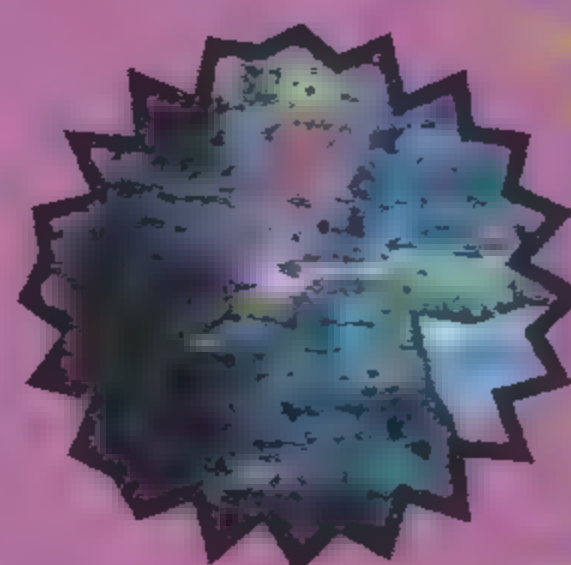
In alcune occasioni il protagonista cambierà di aspetto per adeguarsi alla situazione, come questa modalità "slitta".

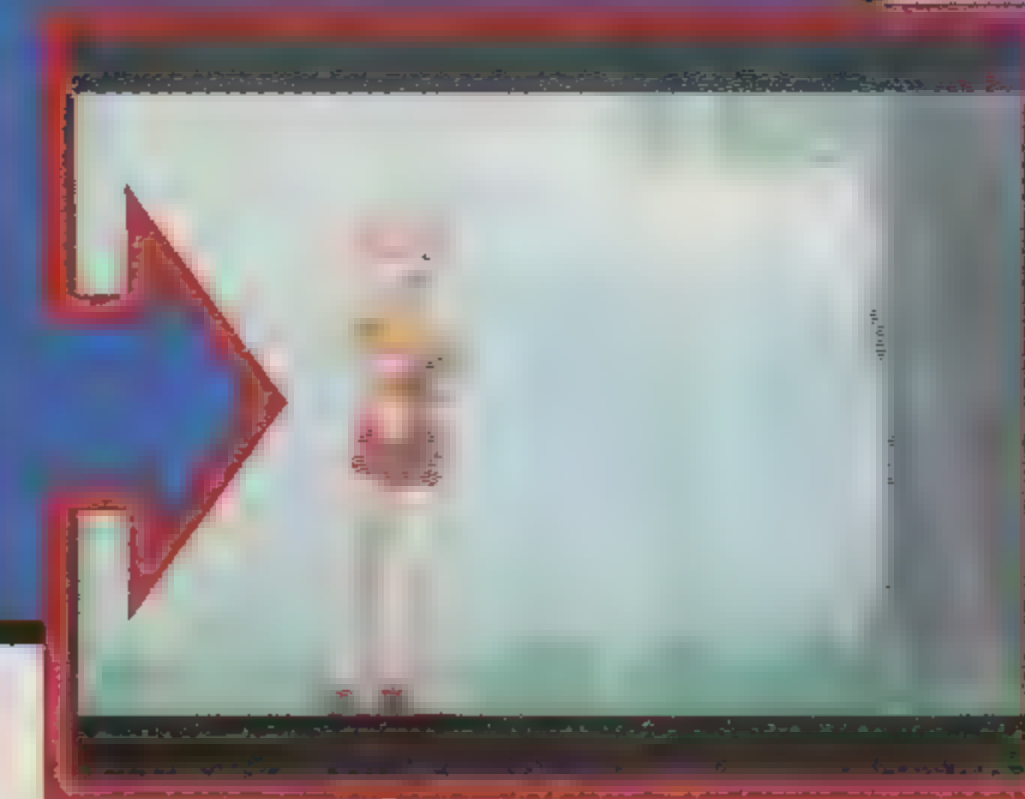
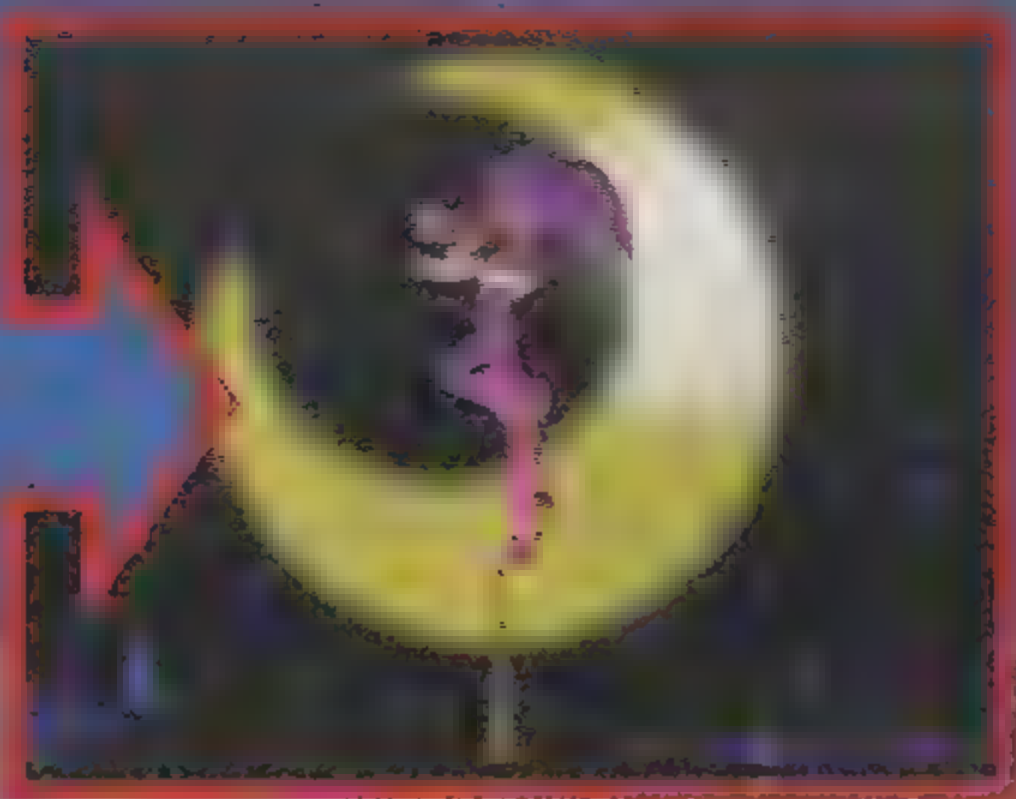
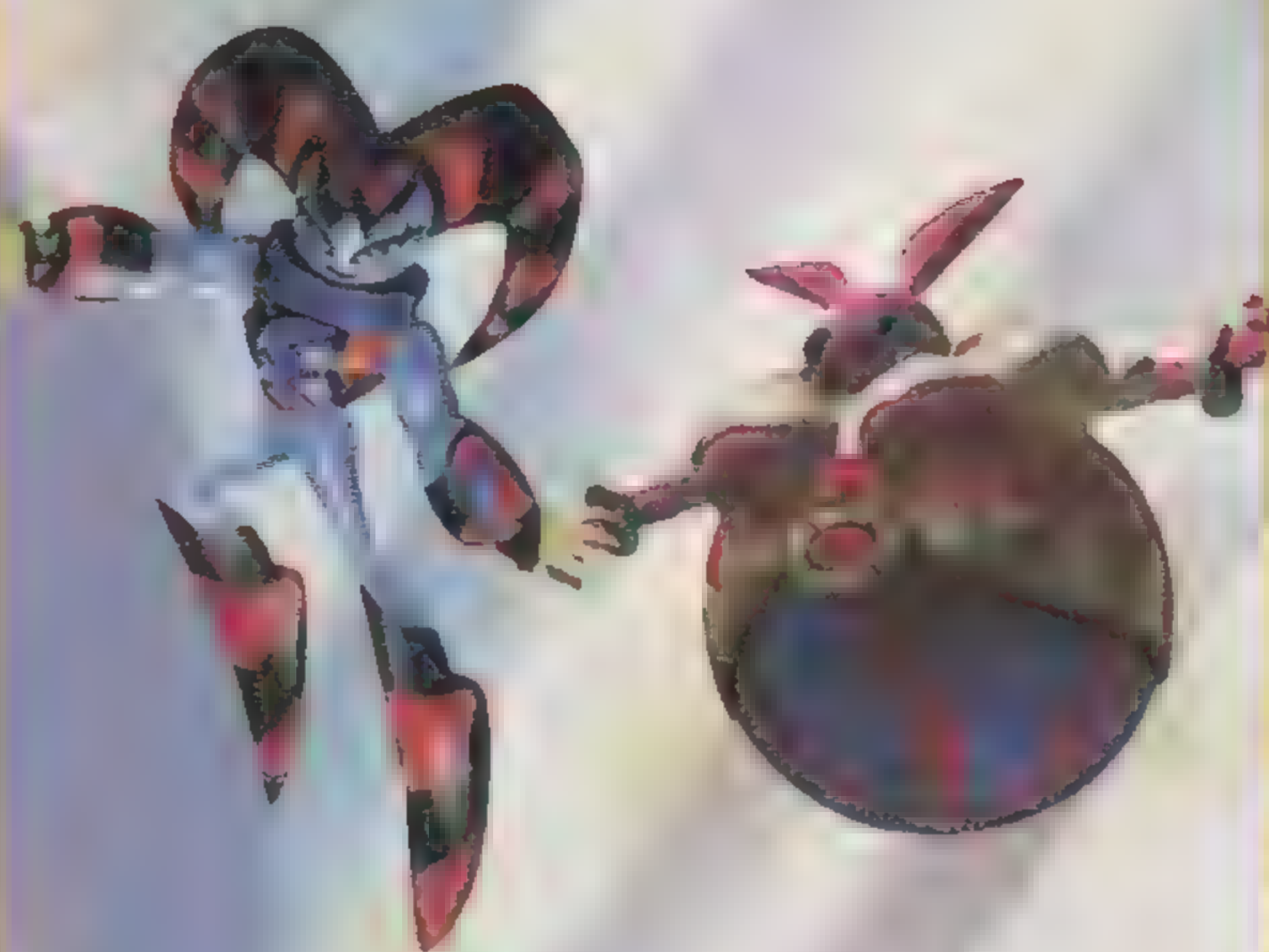
I mostri di fine livello sono, sicuramente, i più belli dal punto di vista grafico. Tutti i fondali sono, infatti, ricchi di dettagli ed effetti di luce.

Per sconfiggere i nemici lungo i livelli avrete a disposizione diversi modi.

Nel secondo mondo di Elliot verrete persino magnetizzati!

ria, sarebbe il solito gioco di piattaforme, magari in totale 3D come *Super Mario 64*, per fortuna, però, la parola d'ordine di *Nights* è stata "originalità": al di là della trama, anche lo stesso gioco si presenta come qualcosa di mai visto prima su qualsiasi macchina, che ben si adatta all'ambientazione onirica di questo prodotto. La caratteristica principale del protagonista Night è, infatti, quella di potersi tranquillamente librare in volo ed eseguire una serie infinita di assurde acrobazie, inoltre è in grado di cambiare forma per adattarsi alle più disparate situazioni (per nuotare sott'acqua trasforma i piedi in pinne oppure cambia la metà inferiore del suo corpo in slitta per correre sulla neve) e di generare potenti vortici (per risucchiare bonus e nemici) girando su sé stesso.

Ai comandi di questa simpatica creatura non si dovrà dunque saltare di piattaforma in piattaforma, ma semplicemente volare nei vari mondi, cercando di completare i quattro "tracciati" tridimensionali che compongono ogni singolo livello. Confusi? Avete tutte le ragioni per esserlo, non appena si viene calati nel mondo di *Nights* il primo impatto è proprio quello della confusione, dal momento che non risulta assolutamente chiaro che cosa si debba fare (colpa del manuale in giapponese naturalmente) e il controllo dello stesso Night è così immediato da apparire del tutto strano. Dopo qualche partita di ambientamento però, le cose diventano presto più chiare e si capisce perfettamente cosa fare per ritrovare le sfere rubate. In pratica, per ogni tracciato, dovrete raccogliere venti sferette blu (anche ripetendolo più volte), che troverete sparse lungo il percorso e dovrete riportarle alla gabbia che impri-

SOGNI D'ORO

In *Nights* sono presenti ben tre sequenze introduttive, una per ognuno dei protagonisti del gioco

Prima di affrontare un qualunque livello è possibile vedere tutti i tracciati in questo comodo database.

Per riuscire a rompere le gabbie che racchiudono le Ideya dovrete raccogliere venti sfere blu lungo i vari tracciati.

Una volta trovata l'Ideya, dovrete tornare al tempio a riportarla.

giona la sfera voluta, anch'essa posta lungo il tracciato. Se tutto ciò può sembrare facile dovete, però, calcolare due importanti aspetti: prima di tutto si dovrà farlo entro un tempo limite (altrimenti tornerete a essere Claris o Elliot, correndo il rischio di morire, o meglio di essere svegliati) e, seconda cosa, se inizialmente la disposizione delle sferette blu sarà piuttosto lineare, con l'avanzare dei tracciati e dei livelli le cose si complicheranno costringendovi a uscire dalla linea ideale (comunque delimitata solo da porte che danno punti quando vengono attraversate). Tutto questo è stato poi "condito" con una massiccia presenza di nemici, bonus, locazioni segrete e una grande varietà di inquadrature e di situazioni, che vi vedrà volare sui binari di un fantastico treno, per poi immergervi sott'acqua, oppure avventurarsi in un meraviglioso salone di specchi. Al termine del mondo dovrete poi vedervela con il canonico mostro di fine livello, con scontri piuttosto particolari, in cui, ancora una volta, giudice della vittoria sarà il tempo. Se avete ben compreso lo svolgersi del gioco, vi sarete anche resi conto che Night si muove nei vari tracciati in maniera predeterminata, ma, sicuramente, non si tratta di una scelta che limita la libertà del giocatore, in quanto all'interno dello stesso percor-

In alcune zone "nascoste" dei tracciati si trovano delle gabbie che contengono un gran numero di sfere blu.

so è possibile prendere una qualsiasi direzione, andare al contrario o esplorare zone che non sono visibili a colpo d'occhio. Naturalmente, il gioco appare sotto una veste grafica d'eccezione e tutti gli onirici paesaggi sono delle vere feste di colori ed effetti strabilianti, come mai si era visto su di un Saturn, il tutto a una velocità davvero invidiabile. Purtroppo l'aggiornamento dei poligoni all'orizzonte non è del tutto ottimale, ma questo lieve difetto passa assolutamente in secondo piano, nel momento in cui si viene rapiti dalla frenesia di questo titolo, accompagnati dalle ottime tracce audio che si adattano perfettamente alla particolare atmosfera che il gioco possiede. L'unica reale perplessità che riguarda *Nights* potrebbe risiedere nella longevità complessiva del titolo dal momento che in sei o sette ore di gioco (riuscendo a superare i mostri) è possibile esplorare i prime sei mondi degli otto che conta il gioco.

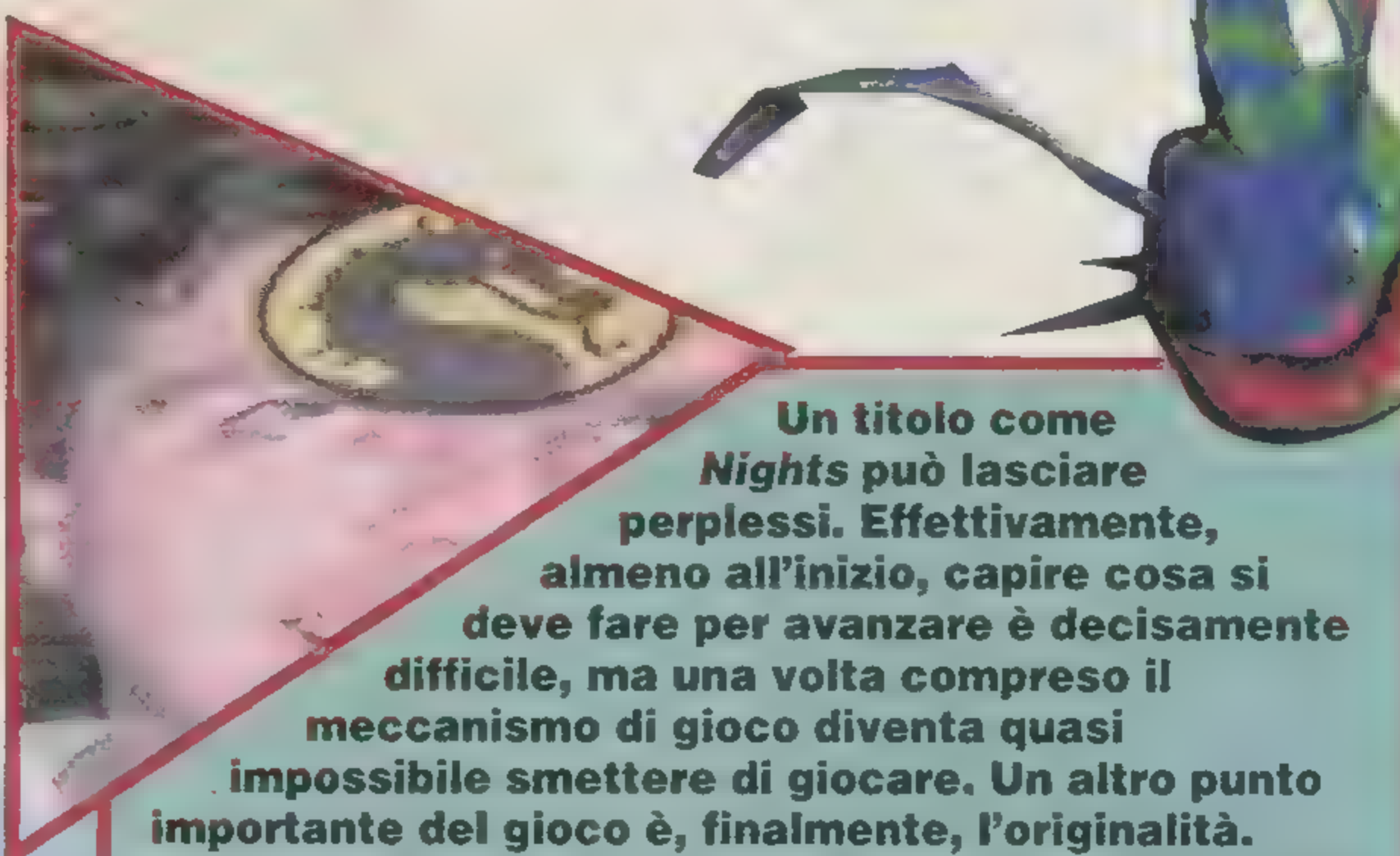
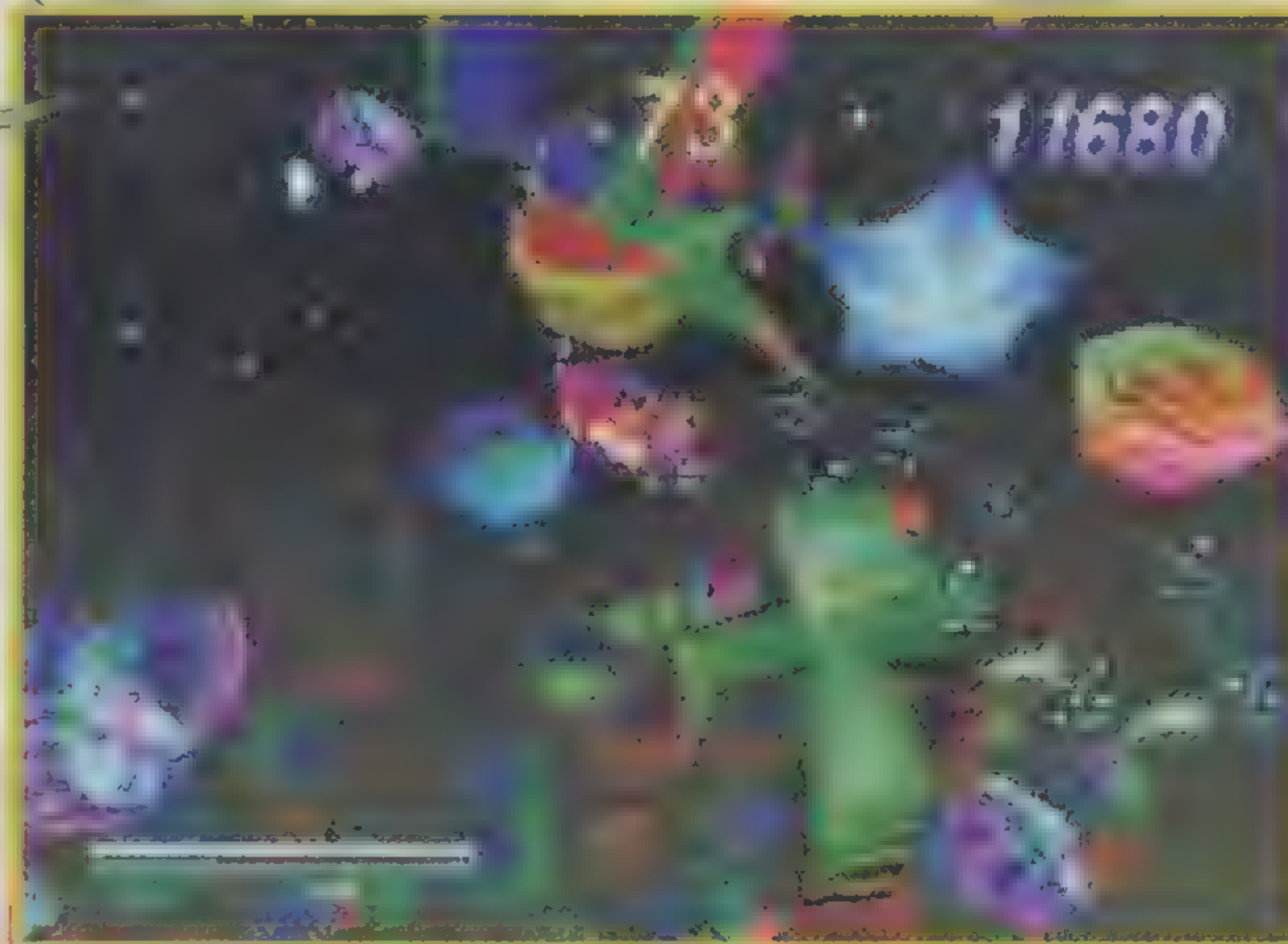
Tuttavia, anche questo dubbio viene subito cancellato poiché, per ogni gara che affronterete, riceverete una valutazione (in lettere da "A" a "F", il sistema di votazione scolastica americano) e, per riuscire ad accedere ai due livelli finali, dovrete obbligatoriamente ottenere minimo una "C" in tutti e sei i mondi iniziali, impresa che, ve lo possiamo assicurare, appare davvero titanica. Insomma, *Nights* è proprio quel tipo di gioco che è capace di divertire chiunque per lungo tempo e, grazie al suo ottimo mix tra giocabilità e spettacolarità, si eleva notevolmente sopra la media di tutti quei prodotti odierni, più sbilanciati verso il secondo aspetto.

• *Air*

Si ringrazia Gameland (MI)

Alcune strutture possono essere distrutti per accedere a zone segrete.

Dopo aver attraversato una "porta" particolare, Night riceverà dei punti per le acrobazie.

Se non si completa il tracciato in tempo, abbandonerete il corpo di Night per tornare esseri umani.

Un titolo come *Nights* può lasciare perplessi. Effettivamente, almeno all'inizio, capire cosa si deve fare per avanzare è decisamente difficile, ma una volta compreso il meccanismo di gioco diventa quasi impossibile smettere di giocare. Un altro punto importante del gioco è, finalmente, l'originalità. Sembra che alla Sega abbiano capito che quello che vogliono i giocatori è proprio divertimento e originalità, e *Nights* eccelle in entrambi gli aspetti. Chi possiede un Saturn non dovrebbe farselo scappare, e sogni d'oro a tutti!

Riuscire a capire come sconfiggere i boss di fine livello è, inizialmente, una delle cose più difficili del gioco.

NIGHTS INTO DREAM

Se non fosse avvenuta in contemporanea con l'apparizione del Nintendo 64 e di *Super Mario*, molto probabilmente l'uscita di *Nights* sarebbe stato un evento molto più "rumoroso". Una volta tanto, infatti, ci troviamo di fronte a un titolo assolutamente originale, accompagnato da una realizzazione tecnica di prim'ordine. È, infatti, piuttosto impossibile associare a *Nights* un genere preciso, poiché, in un certo senso, ne comprende molti e non appartiene a nessuno. L'unica cosa certa è che, dopo qualche partita, ci si rende subito conto di trovarsi di fronte a un gioco fuori dal comune, spettacolare, vario, accattivante e, soprattutto, divertente, mai visto su Saturn. Forse potrà non piacere a tutti e certamente non è meglio di *Super Mario 64*, ma chiunque possiede il 32 bit della Sega dovrebbe seriamente considerare il suo acquisto, o almeno vedere quale meraviglia sono riusciti a tirar fuori da questa macchina.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

SATURN

GIOCABILITÀ

Già dopo la prima partita si comincia perfettamente a imparare lo strano sistema di controllo e si impara presto a effettuare spettacolari evoluzioni!

GRAFICA

SFIDA

All'inizio avrete a disposizione solo sei mondi, ma per accedere ai due successivi dovrete obbligatoriamente ottenere ottime prestazioni in tutti gli altri

SONORO

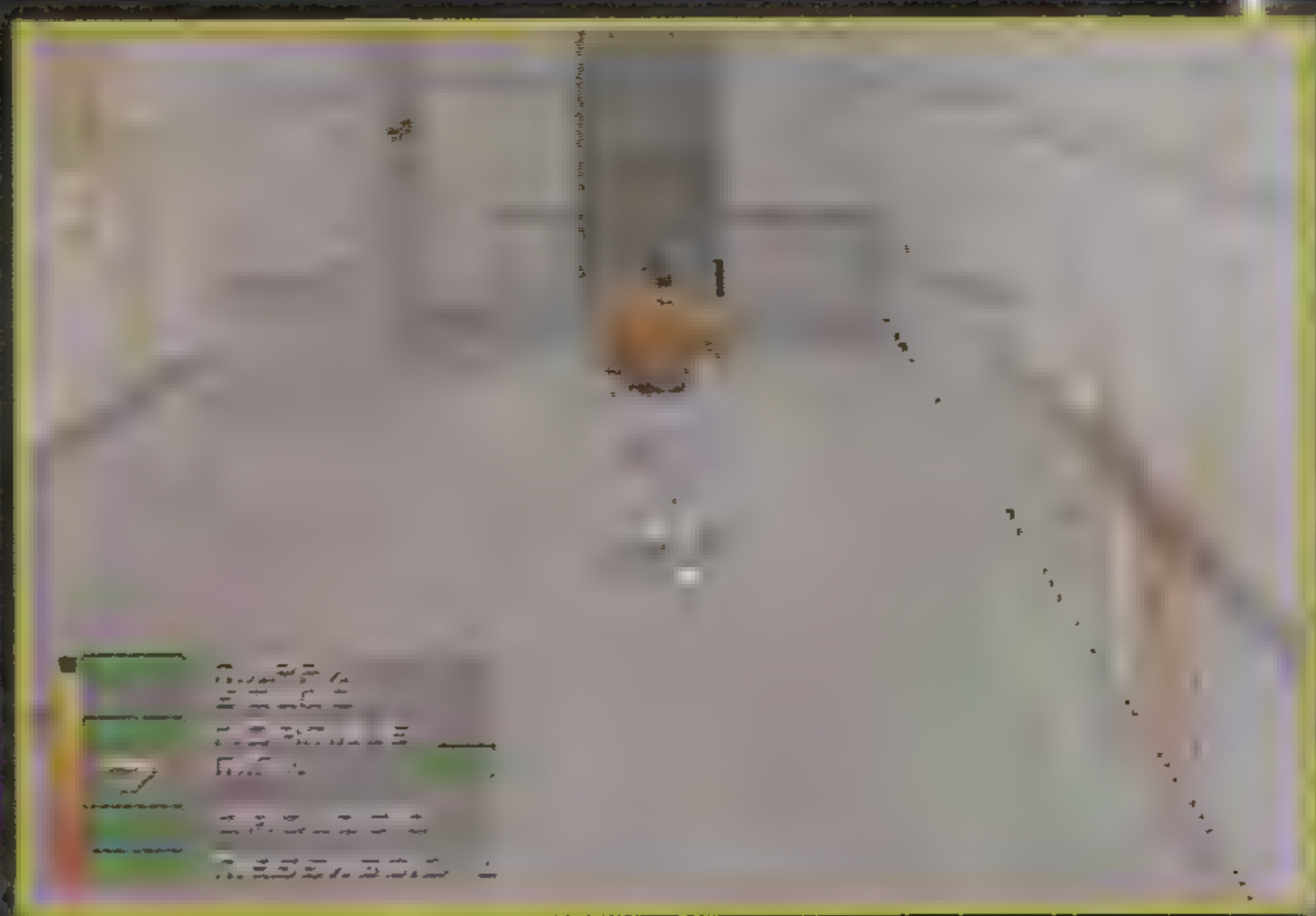
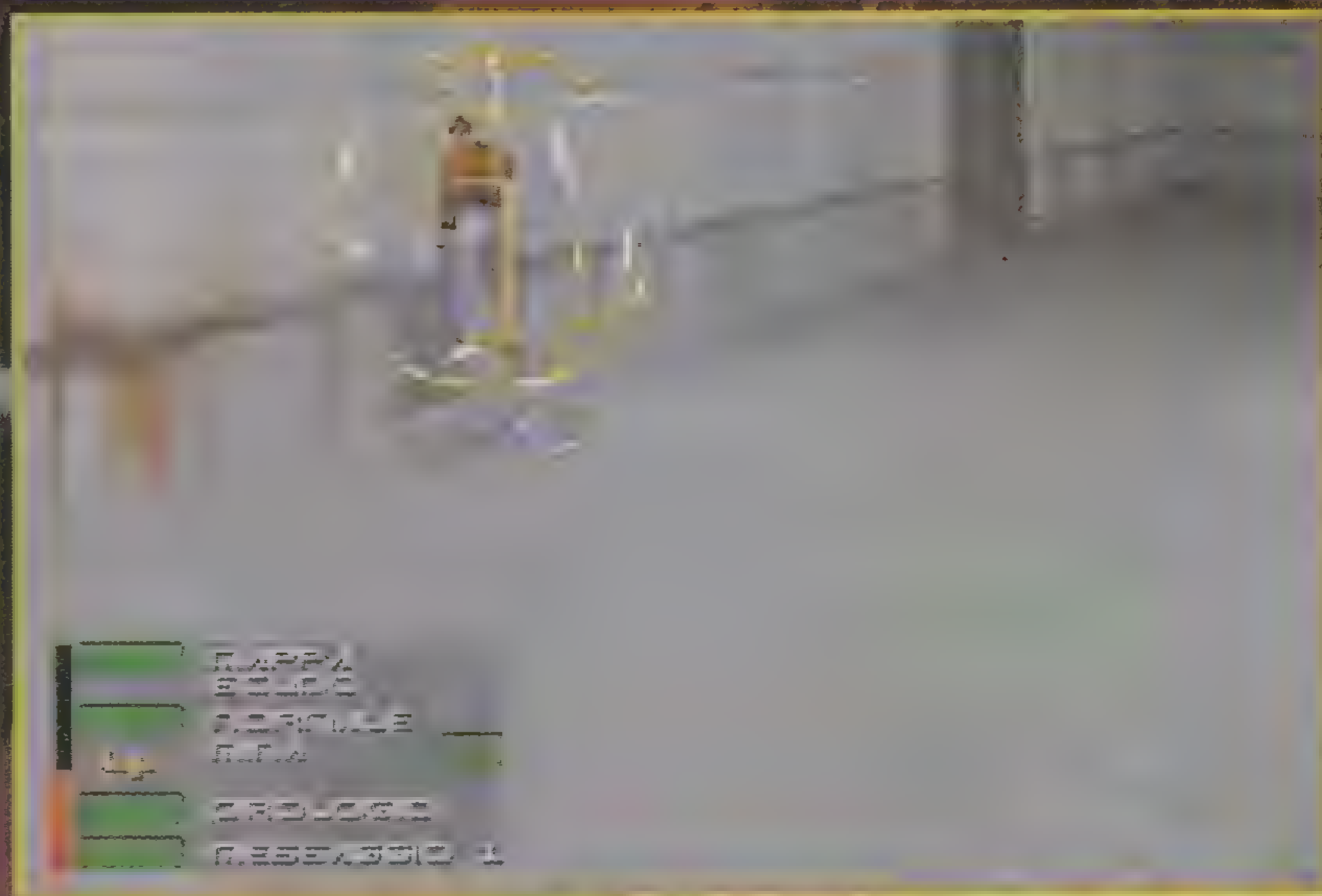
SOTTO CONTROLLO

N.B: È possibile utilizzare il nuovo pad analogico in vendita anche con il gioco

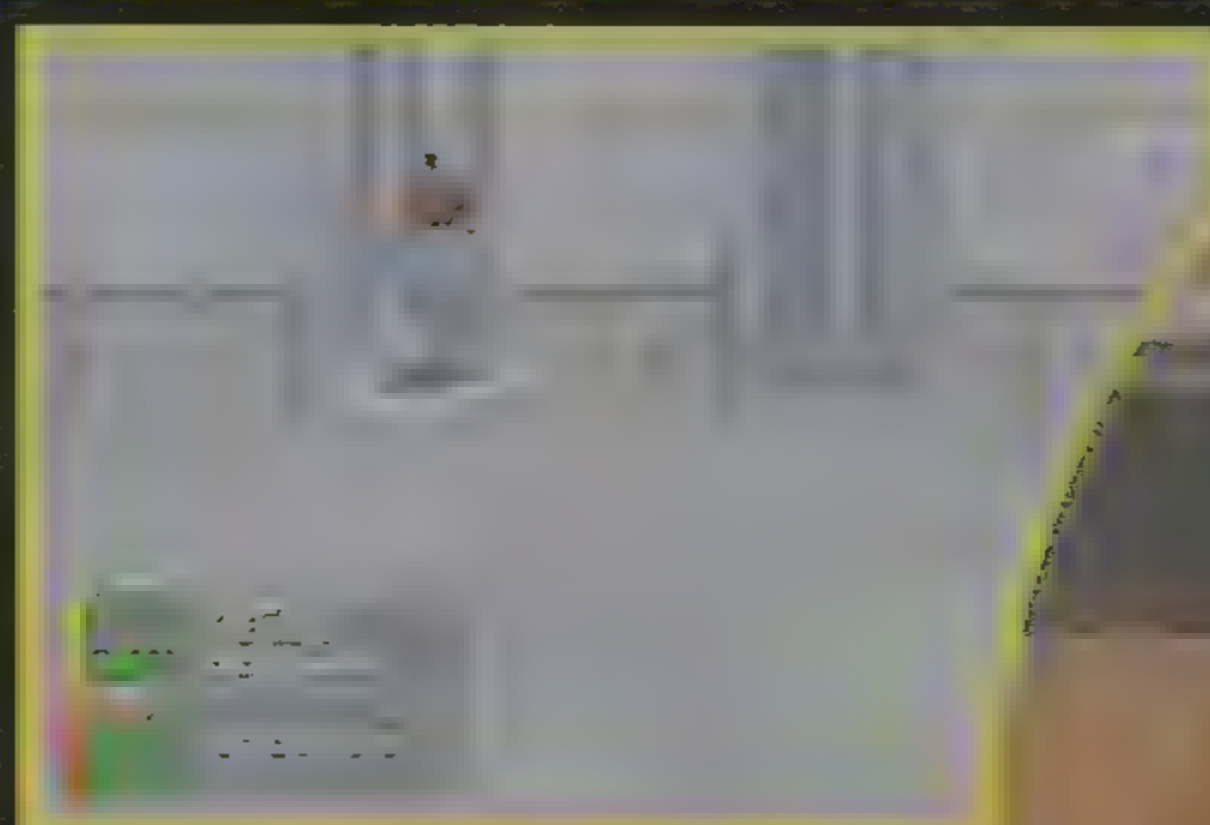
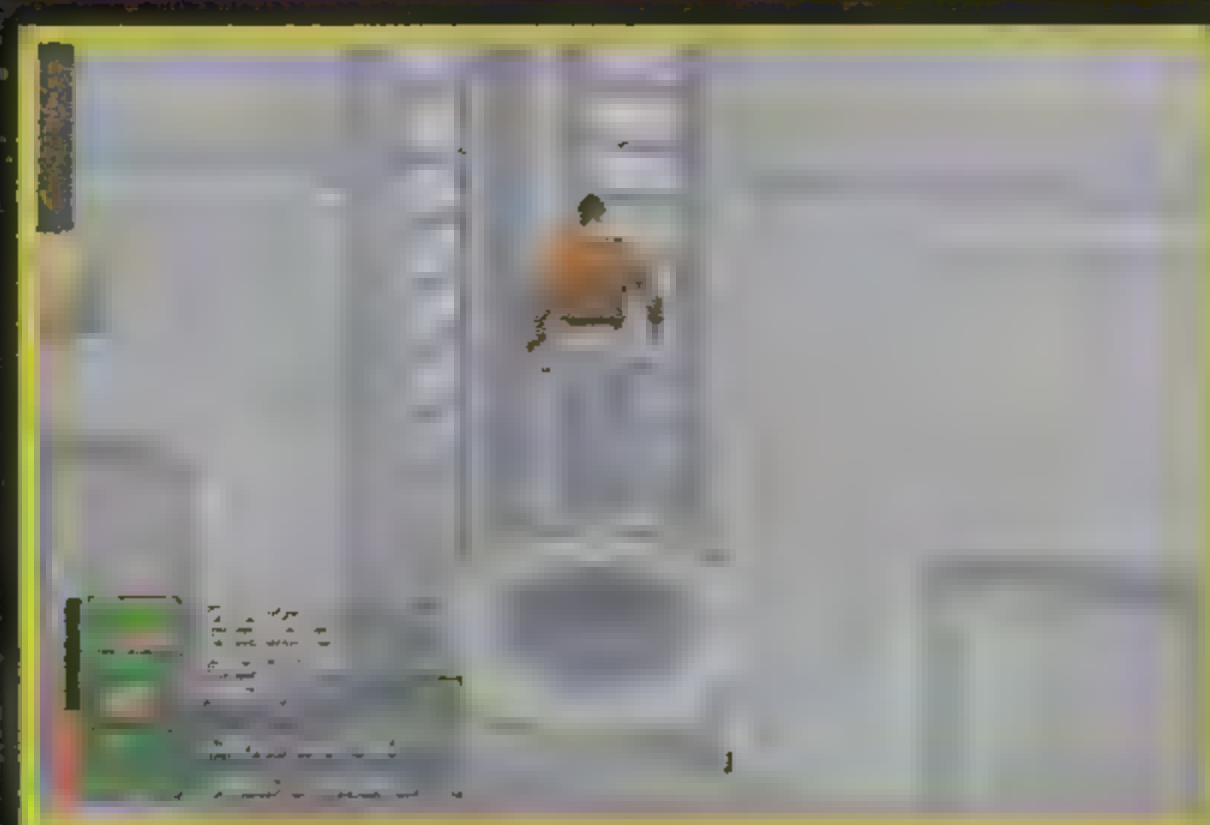
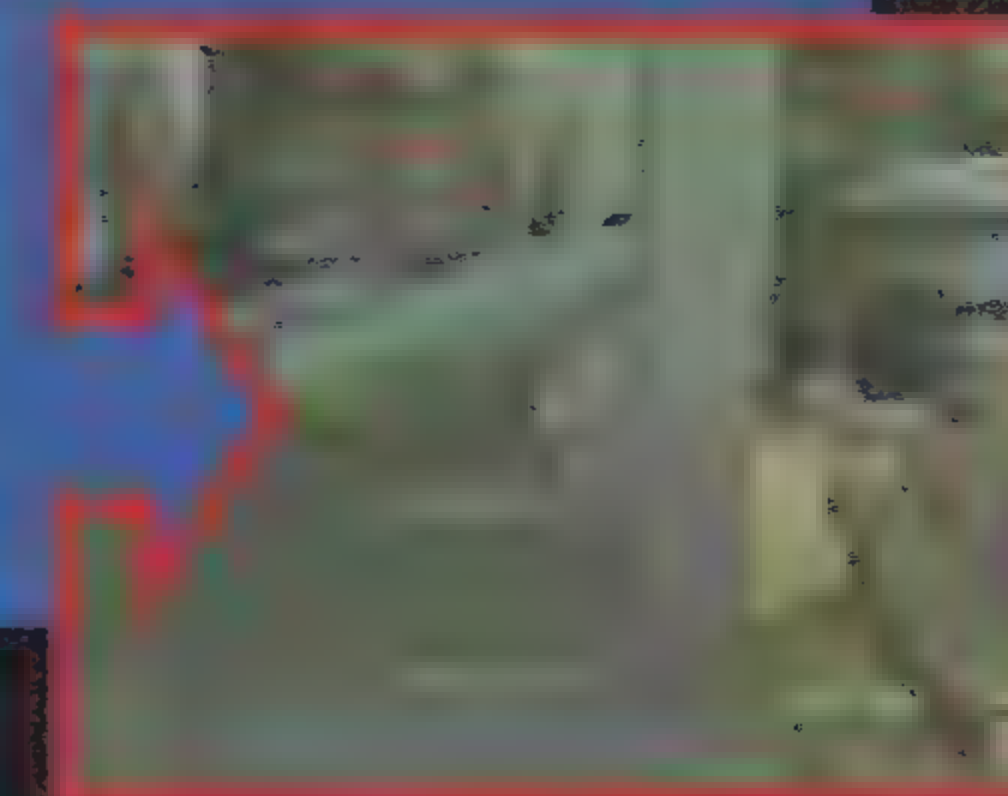
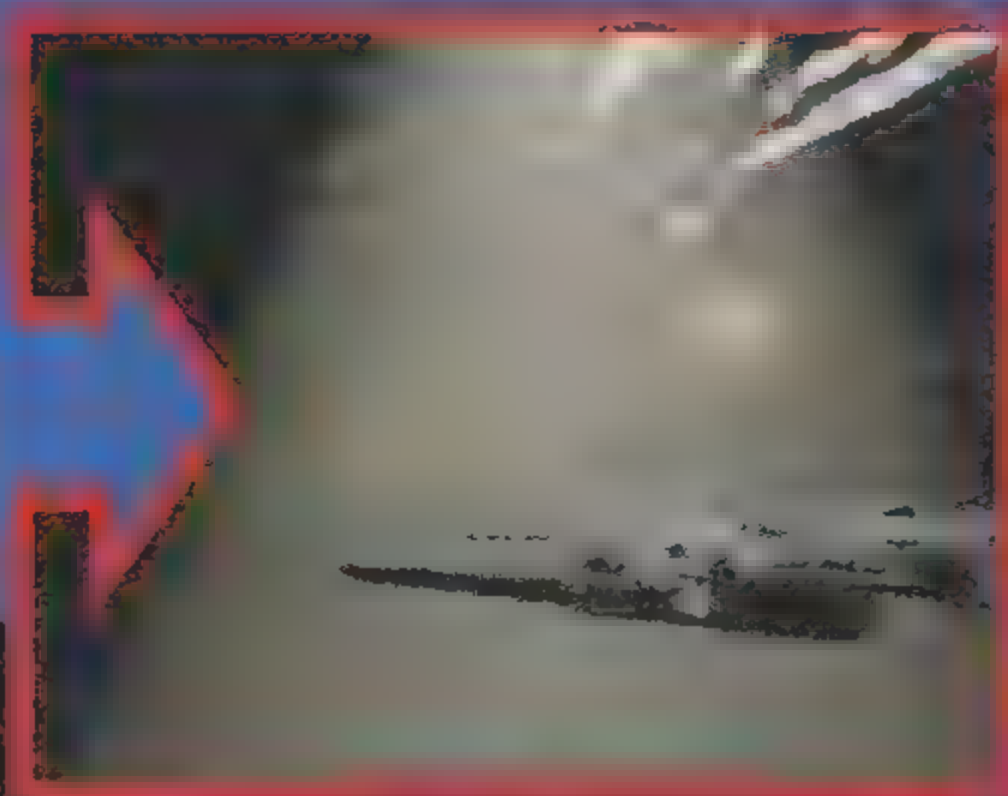
Casa: DELPHINE/EA
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3

FADE TO BLACK

È ormai un fatto appurato, che, negli ultimi tempi, le "contaminazioni" fra PC e console dell'ultima generazione, stiano aumentando in maniera considerevole. Titoli come *X-Com*, *Doom*, *Actua Soccer* e *FIFA Soccer '96*, sono infatti, solo l'inizio di una serie di conversioni già viste per la console di casa Sony. Ebbene, anche *Fade to Black*, si va a inserire in questo filone, portando per la seconda volta un gioco in stile "adventure" (non dimentichiamoci di *Alone in the Dark 2*) su PS-X, macchina, che sembra trovarsi particolarmente a suo agio, nel gestire ambienti tridimensionali. Anche nella versione per personal computer infatti, *Fade to Black* richiedeva delle potenzialità, a livello hardware, non indifferenti. Questo, a causa del rivoluzionario sistema con cui il titolo in questione era stato realizzato a quei tempi. Dopo *Another World* e *Flashback*, infatti, la Delphine Software, nella persona di Paul Cuisset, decise di passare dalla tecnica rotoscoping, che ricordava molto da vicino lo "stop-motion", utilizzato in moltissime pellicole cinematografiche, a un nuovo sistema di animazione degli spri-

la freccia nel mirino, al centro dello schermo, indica l'esatta posizione del nemico rispetto a Conrad, opzione utilissima per capire da che parte ci stanno attaccando.

I ricaricatori di energia sono presenti in ogni livello di gioco, ma a volte è difficile trovarli. Spesso e volentieri si trovano dietro a passaggi segreti.

ROTTA VERSO L'IGNOTO

Fade to Black inizia proprio dove terminava *Flashback*, con Conrad perso nello spazio e completamente solo. Oppure no?

Si possono trovare numerosi pannelli di controllo durante il gioco, che attivano ascensori e porte.

La sala mensa degli alienii, non senbra molto invitante, ma a loro piace.

È sempre meglio non farsi prendere di sorpresa, o non durerete a lungo.

te: il motion capture. Come risultato, si ebbe il passaggio delle avventure di Conrad (questo il nome del protagonista), da un "semplice" 2D, alla tridimensionalità, grazie anche a un innovativo sistema di telecamere a raggi infrarossi, utilizzate per riprendere ambienti e attori, e riproporli, in seguito, come fondali e sprite del gioco stesso. Il risultato ottenuto in questo modo, fu quindi una sensazione di libertà assoluta nel controllo, sia per la fedeltà ai reali movimenti di una persona in carne e ossa, sia per le inquadrature e le rotazioni delle "telecamere virtuali", che seguono Conrad in ogni suo minimo movimento. Qualcosa di simile lo si può forse apprezzare in un titolo come *Bio Hazard-Resident Evil*,

TAPPE E TRAGUARDI

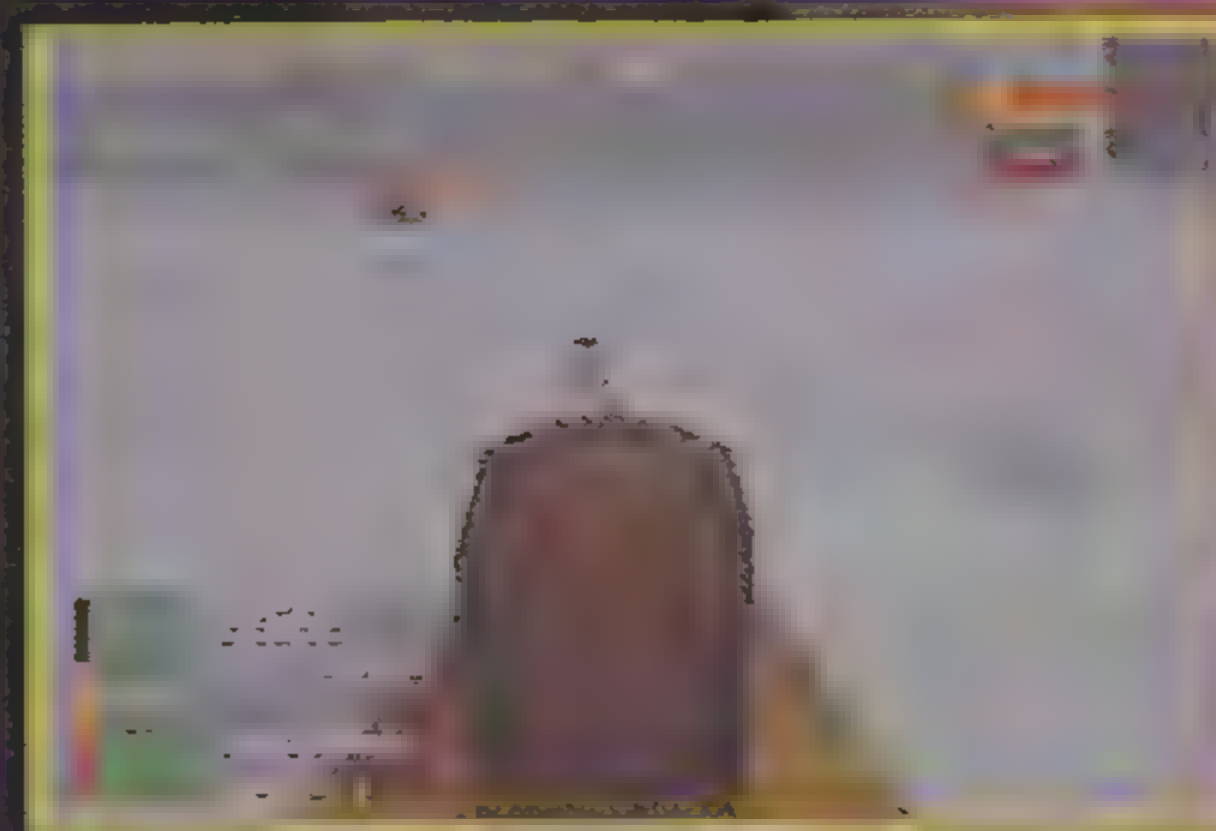
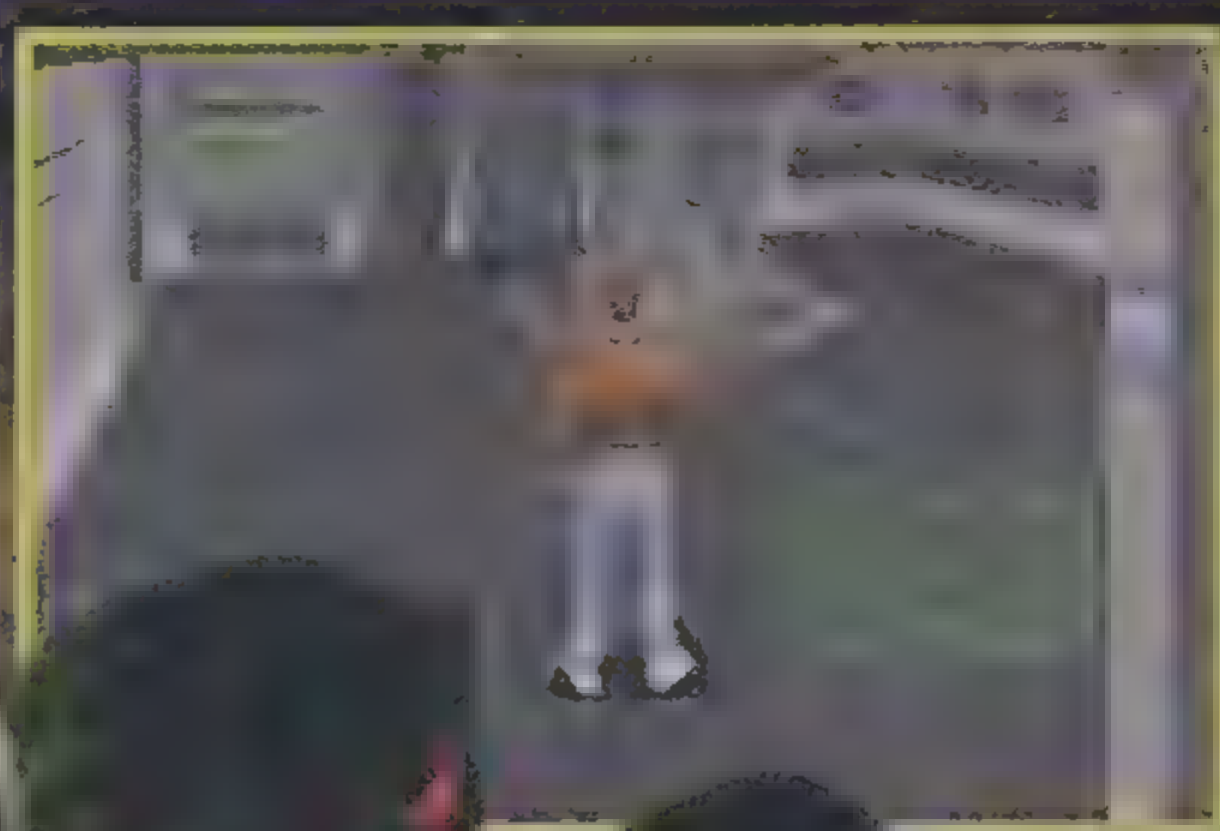
La Delphine Software, è stata creata nel 1988, specializzandosi nello sviluppo di computer e videogiochi. Paul Cuisset, a capo dei progetti e della realizzazione dei giochi della Delphine, crea nel 1993, uno dei titoli che l'ha portata a far parte della ristretta cerchia delle più importanti società di videogiochi, il nome del gioco è *Flashback*, vincitore tra le altre cose, del prestigioso premio francese 4 d'Or, assegnato dalla rivista Generation 4. Proprio con questo titolo, la Delphine, crea e realizza, un nuovo modello nel campo dell'animazione. L'incredibile fluidità dei movimenti è stata ottenuta utilizzando il rotoscoping, tecnica di ripresa che viene impiegata con un procedimento molto semplice: l'attore in questione viene filmato, e poi, il gruppo di programmatori, procede alla digitalizzazione di alcuni dei fotogrammi, che serviranno a realizzare il movimento del personaggio, ottenendo così una qualità di animazione molto simile a quella cinematografica, con 24 immagini al secondo. Questa tecnica, che fu impiegata per la prima volta in *Another World*, venne adoperata anche nei due famosi *Prince of Persia*, e nel 1994 in *Shaq-Fu*, un picchiaduro realizzato con la partecipazione di Shaquille O'Neal, star della pallacanestro statunitense. Nel suo ultimo progetto, *Fade to Black*, Paul Cuisset ha utilizzato una nuova tecnologia d'avanguardia. La tecnica consiste nel posizionare sul corpo dell'attore dei riflettori ultrasensibili, usando poi delle telecamere a infrarossi per catturarrne il movimento. Per fare tutto questo, sono state utilizzate le migliori tecnologie di sviluppo: 10 workstation Silicon Graphics Indigo e l'ultimissima Indigo 2, telecamere Acti-System a raggi infrarossi, e uno studio di registrazione Midi automatizzato a 76 tracce. La Delphine Software e la Adeline Software, entrambe appartenenti al gruppo Delphine, oltre ad aver realizzato *Another World*, *Flashback* e *Fade to Black*, hanno creato capolavori imperdibili come *Little Big Adventure*, *Future Wars* e *Cruise for a Corpse*.

Saltare le piastre elettriche è una delle azioni più complicate del gioco, meglio avvicinarsi al bordo prima di saltare.

Questo alieno in sala di rianimazione, darà l'allarme se aprirete gli armadi all'interno di questa stanza.

gioco che ricorda, sebbene alla lontana, un meccanismo simile nel genere.

Per quanto riguarda, la storia che sta alla base di questo terzo capitolo delle avventure di Conrad (sebbene *Fade to Black* rappresenti il suo esordio su PS-X), questa inizia col risveglio del nostro eroe, nel 2190, dopo un sonno criogenico durato ben 35 anni. Purtroppo, il povero Conrad, viene riportato alla vita proprio dai Morph, la terribile razza aliena contro cui, molto tempo prima, il protagonista di *Another World* e *Flashback* si era ritrovato a lottare con tutte le sue forze. Rinchiuso in un penitenziario lunare, "New Alcatraz", Conrad trova ben presto il modo di fuggire, aiutato da John O'Connors, capo di Mandragore, la resistenza armata, che si batte per sovvertire il dominio dei Morph sul sistema solare. Una volta evaso dal carcere, il prode avventuriero viene quindi reclutato come agente sabotatore della Mandragore, per portare a termine alcune delicatissime missioni: distruggere un satellite dei Morph, mettere in salvo un importante scienziato, impossessarsi di informazioni vitali per la vittoria dei ribelli sulla crudele razza aliena. Ovviamente, tutte le missioni che Conrad dovrà affrontare non saranno prive di insidie e di pericoli, che lo ostacoleranno, fin dalla sua fuga iniziale. A parte i temibili Morph infatti, bisognerà stare molto attenti ai vari droidi da combattimento, che saranno sguinzagliati, dai cattivi di turno, per uccidere il nostro eroe, e alle pericolosissime trappole, da evitare ricorrendo a un po' d'astuzia.

Nonostante ciò, comunque, la

Ecco una bella veduta del mondo sul quale siete capitati. Attenzione a non sparare contro il vetro o sarete proiettati nello spazio più profondo.

FRUGANDO NELLO ZAINO

OROLOGIO

[illegible]

CHIAVI

[illegible]

RICARICA ENERGIA

[illegible]

SCUDO NORMALE

[illegible]

TUTA MIMETICA

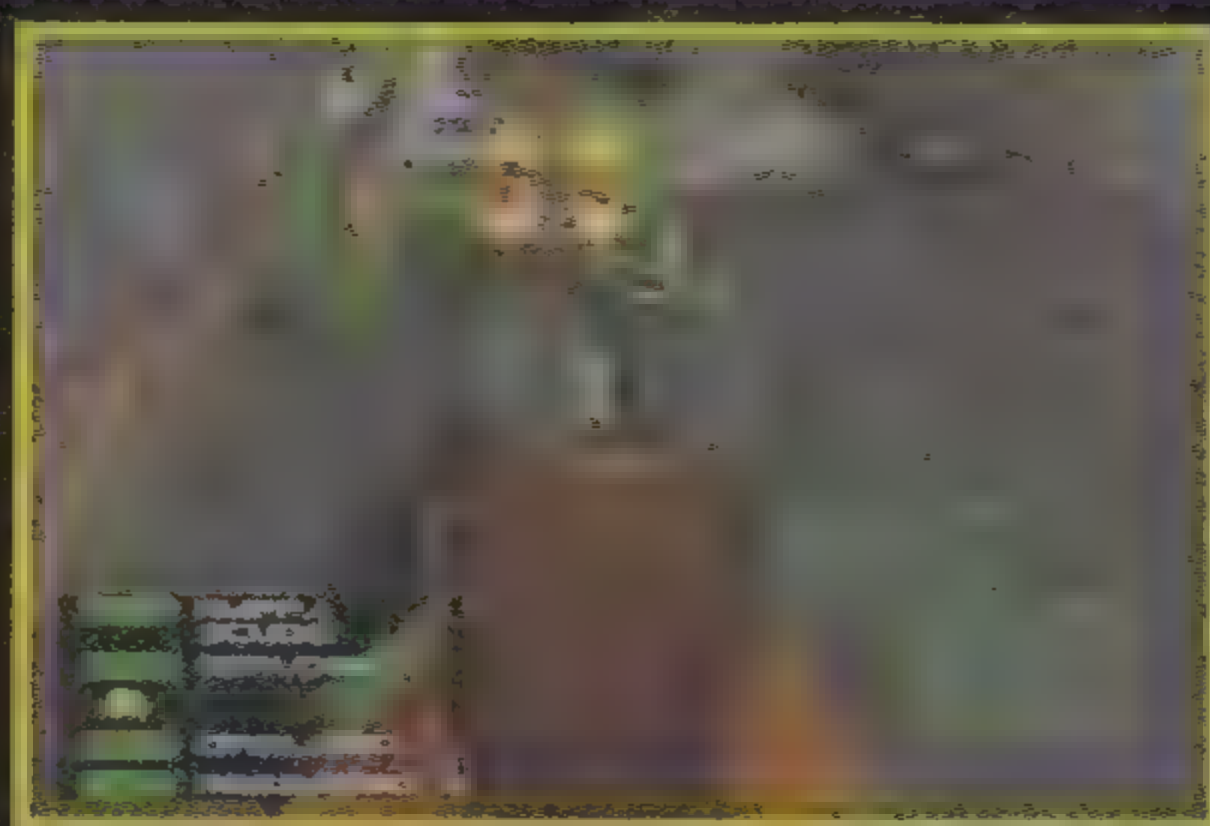
[illegible]

TUTA ANTI-RADIAZIONI

[illegible]

COMUNICAZIONI

[illegible]

Tramite i computer, è possibile ottenere importanti informazioni.

Gli alieni non sono molto veloci a sparare, ma possiedono armi letali.

maggior parte del gioco, sarà concentrato sull'azione vera e propria, e sugli scontri armati da affrontare spesso e volentieri. Per fare questo, si avranno a disposizione differenti tipi di munizioni, dalle più semplici, ma poco efficaci, pallottole, fino ai colpi a pulsazione magnetica, adatti nelle situazioni più complicate.
Non mancherà poi, tutta una serie di oggetti più o meno utili, dalle chiavi e i codici di accesso alle aree bloccate, alle mine esplosive, alle tute anti radiazione per poter accedere alle sezioni dei livelli contaminate. Il tutto si svolgerà, sotto "l'occhio" di vari e differenti punti di ripresa, che cambieranno angolazione, a seconda dei movimenti di Conrad, permettendo sempre e comunque, una visuale abbastanza buona degli ambienti circostanti. In quanto a questi ultimi, si tratta nientemeno che di labirinti alla *Doom*, ai quali le riprese, contribuiscono a dare un effetto "cinematografico". Il motore poligonale, che sta alla base delle animazioni e dei cambiamenti di prospettiva, è sicuramente efficace sotto molti punti di vista, anche se in alcune situazioni, può capitare di assistere a qualche conflitto, a causa delle visuali un po' troppo ravvicinate, mentre, per quel che riguarda texture e effetti vari, come lo shading, siamo a livelli discreti.
Peccato solo che non sia presente l'alta risoluzione come lo era nella versione PC. Per il resto, il titolo è più che giocabile (una volta che ci si è impratichiti con i vari comandi, ovviamente), e abbastanza longevo. Un buon gioco insomma, che dovrebbe essere gradito soprattutto dagli amanti delle avventure a sfondo fantascientifico.

• *Orwell 2000*

Si ringrazia Joystick Fun (Mi)

PICCOLI MA CATTIVI

Durante il gioco, si possono trovare numerosi tipi di proiettili, dai classici 9mm, ai decisamente più dannosi proiettili al plasma e a ricerca calorica. Però, se alcuni si trovano in quantità praticamente illimitate, altri ci vengono elargiti con il contagocce, da usare solo dove sia strettamente necessario. Questo elenco non è completo, ma serve comunque a dare un'idea di ciò a cui andremo incontro.

PROIETTILI NORMALI

PROIETTILI ESPLOSIVI

PROIETTI A RICERCA CALORICA

PROIETTILI AL PLASMA

FADE TO BLACK

Con *Flashback*, spettacolare videogioco ricolmo di azione pura, la Delphine, si conquistò, ormai più di tre anni fa, l'ammirazione di una grossa schiera di videogiocatori, strabiliati oltre che dal gioco vero e proprio, dall'incredibile fluidità dei movimenti del personaggio. In *FtB*, si è cercato di mantenere inalterata la caratteristica che è alla base di *Flashback*, sfruttando un nuovo sistema di riprese con telecamere a infrarossi, portando il realismo dei movimenti a livelli più alti, e realizzando ambienti tridimensionali in grado di trasmettere al meglio l'ambientazione fantascientifica. Dopo la versione per PC, la PlayStation è la seconda piattaforma su cui *FtB* vede la luce, presentandosi ancora una volta come un titolo molto accattivante e curato. Malgrado la PSX, diversamente dal PC, non sfrutti l'alta risoluzione, la velocità di gioco può vantare una discreta fluidità dei movimenti, anche nelle situazioni più affollate, con un controllo sul protagonista, complicato ma completo, in grado di adattarsi a differenti situazioni di gioco, oltre che a un discreto numero di missioni ben strutturate.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÀ

Bisogna prendere confidenza con il sistema di controllo e i continui cambi di inquadratura, ma con un po' di esperienza tutto dovrebbe risultare più semplice

GRAFICA

Non sfrutta l'alta risoluzione, ma riesce comunque a rendere adeguatamente l'atmosfera del gioco

SFIDA

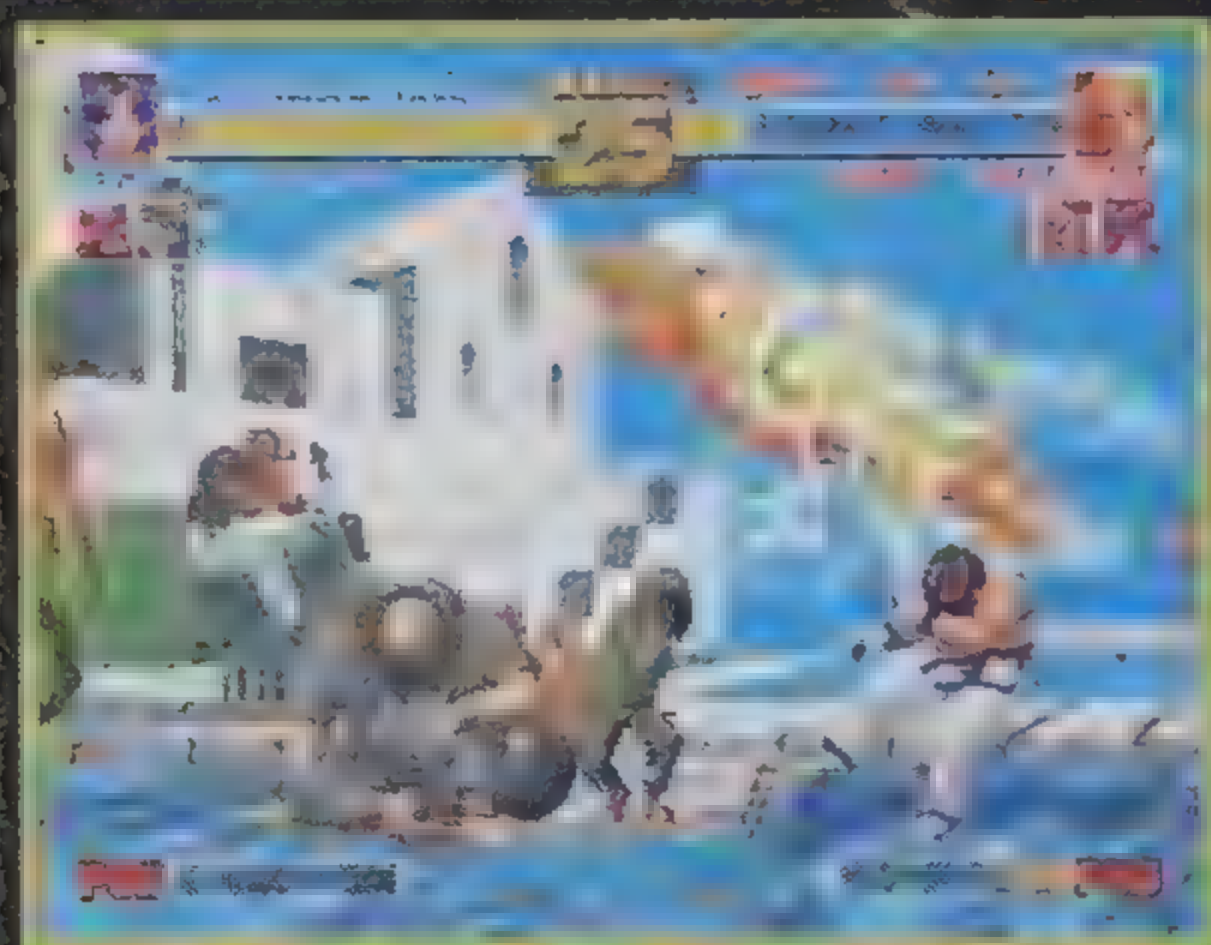
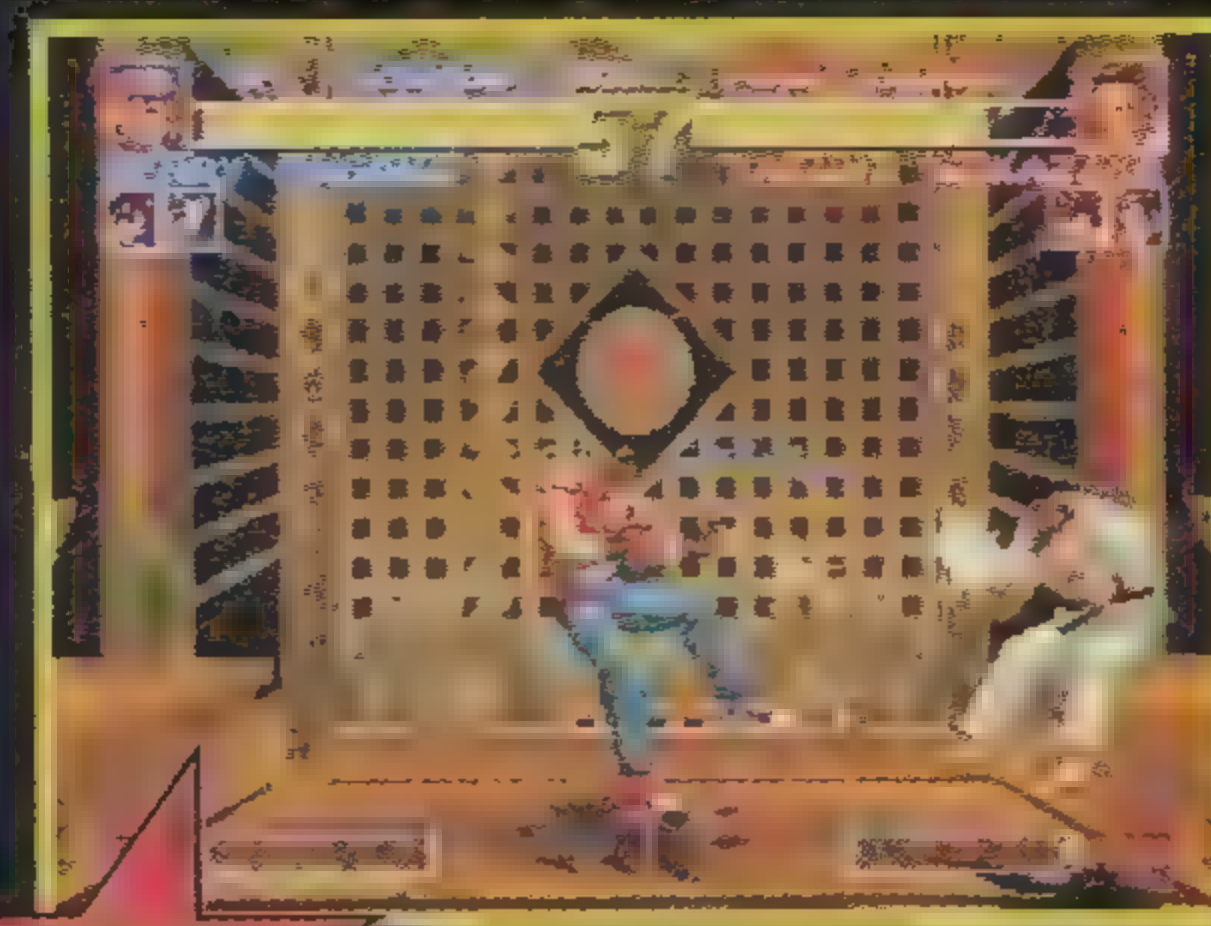
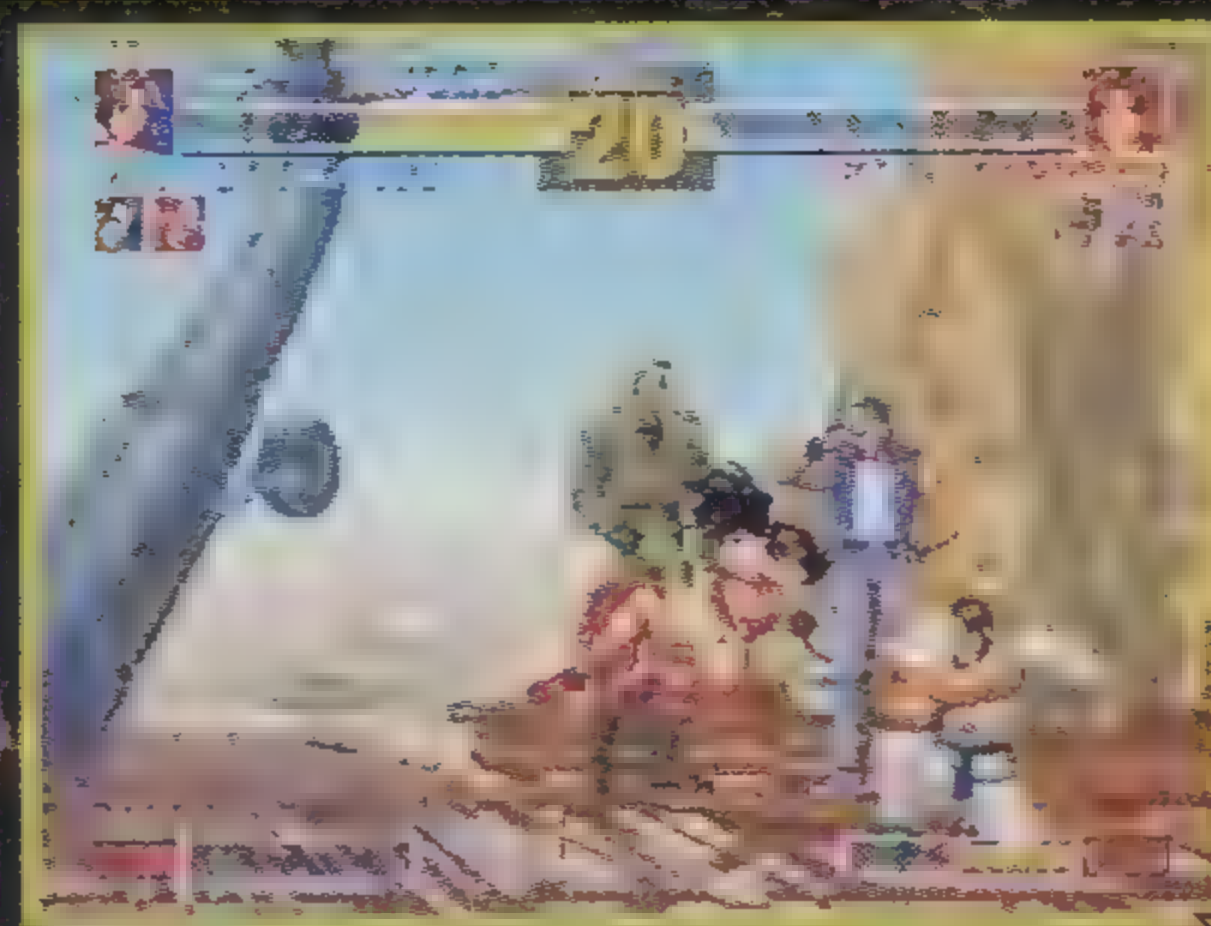
Discreta quantità di missioni, con un livello di difficoltà crescente ma ben calibrato

SONORO

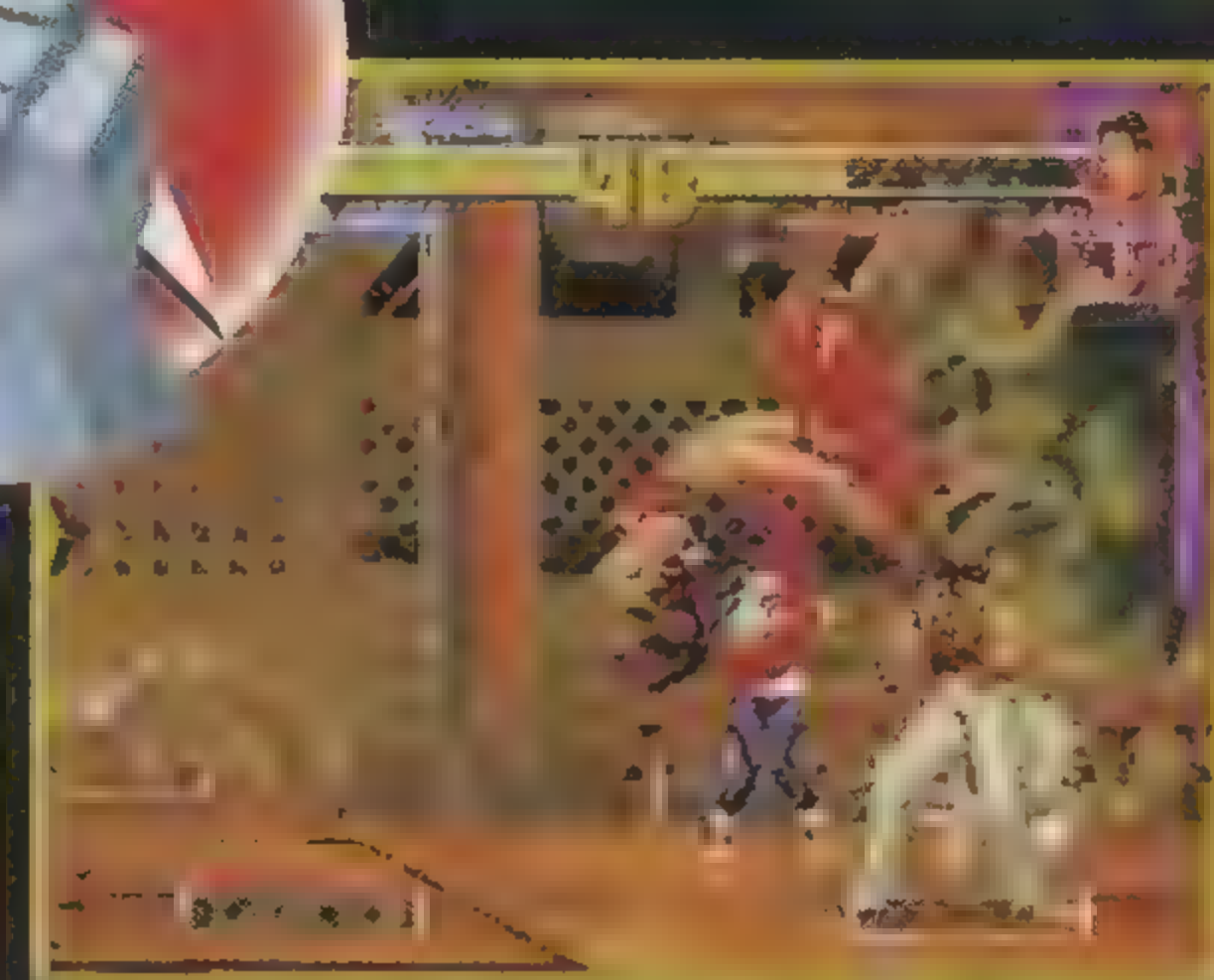
SOTTO CONTROLLO

- Per spostarsi lateralmente a sinistra
- Per accovacciarsi
- Per spostarsi
- Per accedere allo zaino
- Per estrarre la pistola e sparare
- Per correre
- Per spostarsi lateralmente a destra
- Per caricare l'arma
- Per interagire con gli elementi di fondo
- Per rinfoderare la pistola/saltare

Casa: SNK
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 8

Finalmente, le attese di tanti amanti dei picchiaduro possono dichiararsi terminate: la SNK, dopo mesi di voci di corridoio e notizie più o meno precise, ha prodotto la sua prima conversione sul 32 bit di casa Sony. Esattamente come era accaduto su Saturn, il titolo scelto è stato uno dei prodotti più "rappresentativi" e originali della casa giapponese, *King of Fighters '95*. Per quanti ancora non conoscessero questo titolo, si tratta del primo picchiaduro ad aver introdotto una formula di scontri tre contro tre, secondo la formula "chi vince resta". Per consentire al meglio il funzionamento di questo sistema di gioco è stata poi adottata una rosa di personaggi particolarmente ampia (ben ventiquattro, numero mai raggiunto in un picchiaduro bidimensionale) scelti tra altre serie della stessa SNK (*Fatal Fury* e *Art of Fighting*), più un nutrito gruppo

Molte mosse speciali sfruttano eccezionali effetti grafici.

In alcune occasioni è possibile richiamare in aiuto i membri del proprio team. Potrete farlo quando state subendo una proiezione o quando sarete storditi.

di lottatori "inediti", creati per l'occasione. Dal punto di vista del gioco, si tratta dei classici scontri ricchi di mosse speciali come bolle di energia e attacchi potenziati, con l'aggiunta di una buona dose di "tecnica". In *KoF95* è, infatti, possibile evitare gli attacchi, potenziare temporaneamente il proprio personaggio ed eseguire la canonica mossa super, in grado di risollevare le sorti di un incontro. In

Tutti i fondali di *KoF95* sono realizzati in maniera davvero eccezionale.

Rispetto alle serie originali, molti personaggi hanno ricevuto mosse in più.

definitiva, questo titolo non offre molto di più, ma, sicuramente, sono presenti tutte le caratteristiche che rendono un gioco di questo genere un vero successo, con la piacevole aggiunta di una rosa di personaggi selezionabili di tutto rispetto (a sicuro vantaggio della longevità complessiva).
Al di là di queste considerazioni, è però, necessario sottolineare il livello qualitativo di questa conversione su Playstation. Dopo la delusione derivata da un titolo come *Vampire* e vista la quasi impossibilità di utilizzare una cartuccia di ROM aggiuntiva come su Saturn, non si poteva che essere piuttosto scettici, ma, una volta tanto, questi dubbi non sono divenuti realtà e la SNK ci ha regalato una conversione davvero perfetta sotto ogni particolare (con la presenza di un menu supplementare per il sound test) al solo prezzo di caricamenti leggermente prolungati (non più di quanto avvennisse in *Street Fighter Zero*) e della presenza di alcuni rallentamenti, che non rovinano assolutamente lo svolgersi degli incontri.
Non resta altro che fare, ancora una volta, i complimenti alla SNK e sperare che tutte le sue future conversioni mantengano questo livello tecnico, soprattutto dopo aver visto la poco convincente versione Saturn di *Fatal Fury 3*.

• Air

Si ringrazia Gameland (MI)

KING OF FIGHTERS '95

Dopo aver visto i problemi che presentavano giochi come *Vampire* (aka *Darkstalkers*) e *Double Dragon*, i dubbi sulle capacità della Playstation di gestire un picchiaduro bidimensionale erano numerosi. È un vero piacere, però, vedere che tali dubbi erano assolutamente infondati ed è tutto merito della SNK se sono spariti in un attimo. Vedere girare un gioco come *King of Fighters '95* sulla PSX è davvero una gioia per gli occhi e i pochi rallentamenti che compaiono sullo schermo passano assolutamente inosservati, il tutto, poi, senza l'ausilio di alcun supporto hardware come la versione Saturn. Non dovete però, credere che questo sia stato fatto con una riduzione di animazioni o qualità della grafica, dal momento che ci troviamo di fronte a una conversione eccellente. Se amate questo genere, non potete in nessun caso lasciarvi sfuggire questo gran titolo, soprattutto dopo la lunga "crisi di astinenza" che è seguita all'uscita di *Street Fighter Zero*.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÀ (10)
Eccellente sotto ogni punto di vista: facile da controllare e altamente immediato.

GRAFICA (8)

SFIDA (7)
Il cambio dell'intelligenza artificiale ha reso il tutto un po' più facile, ma 24 personaggi sono una vera garanzia di durata nel tempo.

SONORO (9)

SOTTO CONTROLLO

Casa: FROM SOFTWARE
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

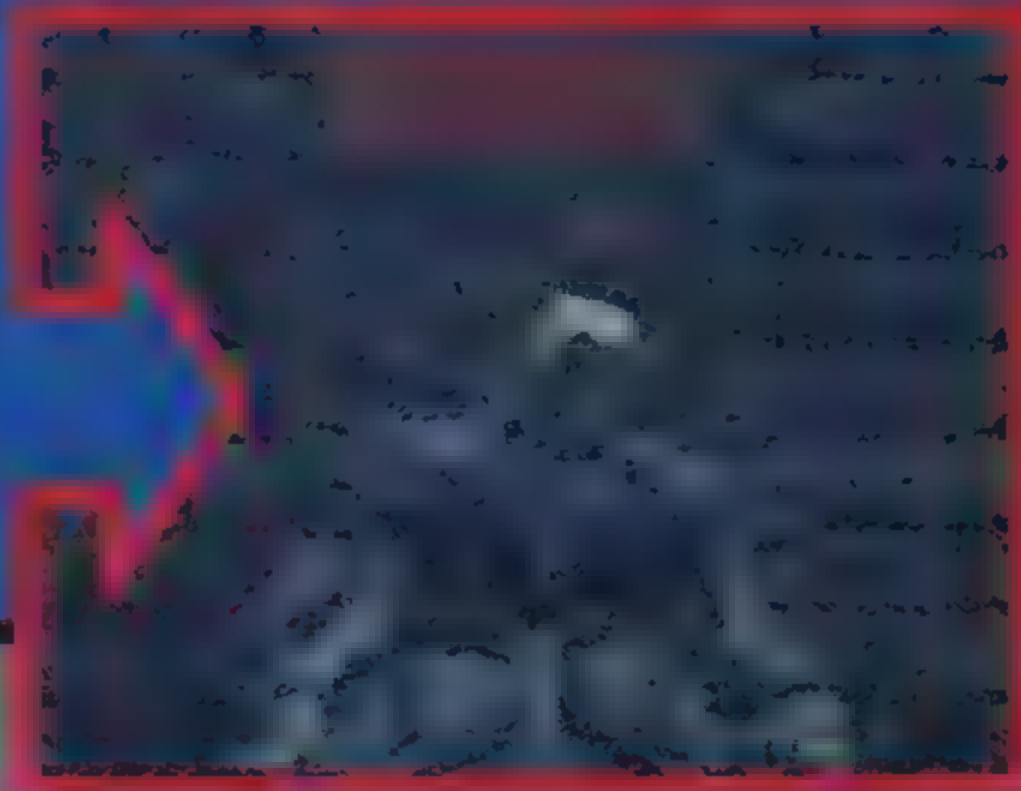
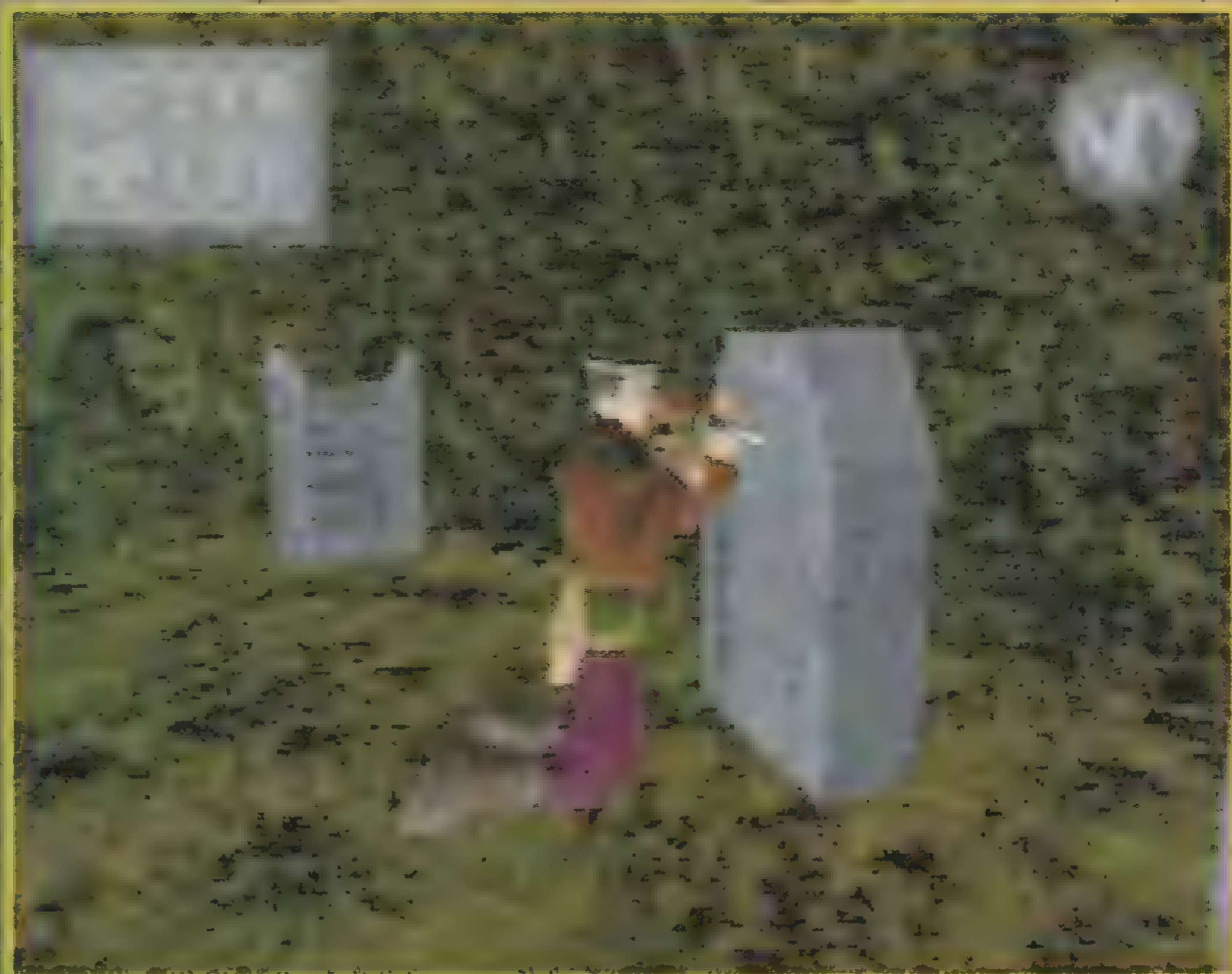
King's Field

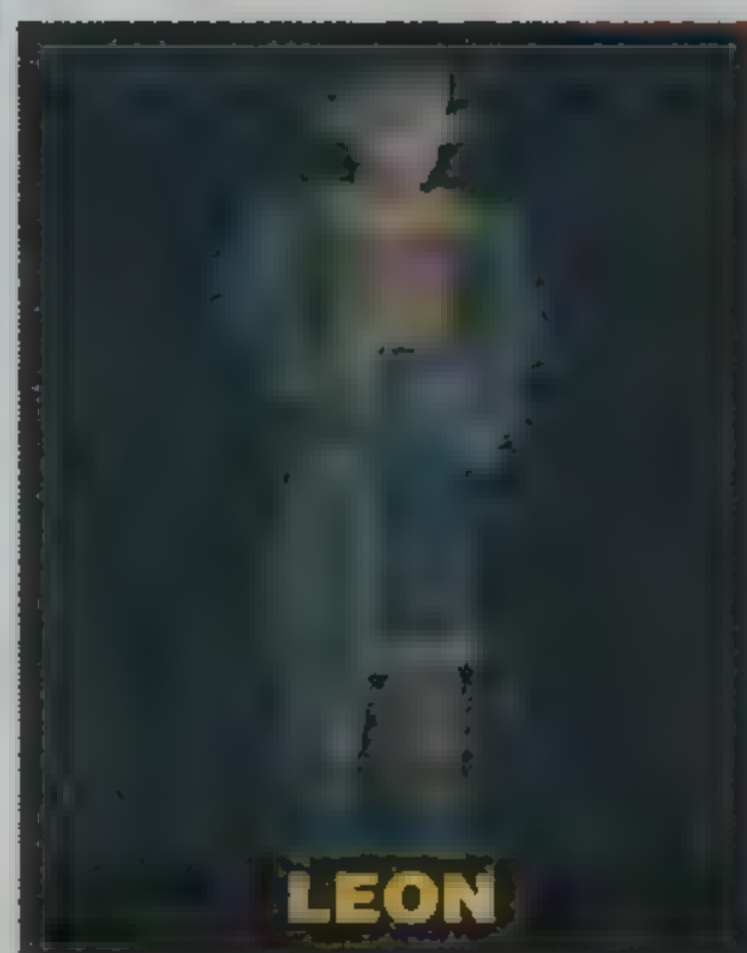
La From Software, specializzata nella produzione di avventure in prima persona, è ormai giunta a proporre al pubblico videoludico anche il terzo capitolo della serie di *King's Field*, che, come ormai gli appassionati del genere ben sapranno, si svolge anch'esso in un mondo epico-medievale, alla Dungeons & Dragons, tanto per intenderci. La decisione di portare a tre il numero di episodi che compongono questa saga (ormai la si può tranquillamente definire così), è stata probabilmente presa in seguito all'acquisto della Ascii Software dei diritti del secondo *King's Field* per gli Stati Uniti, che, a quanto pare, ha venduto abbastanza bene, tanto da giustificare la realizzazione in tempi brevissimi anche di *King's Field 3*. La trama vede, come protagonista, il prode Rodom, che, dopo essersi sostituito a re Aleph in *KF2*, continua a raccogliere tesori e a uccidere mostri anche in questa occasione. Tornato al suo villaggio per riposarsi dalle ultime fatiche, il nostro eroe viene ben presto a sapere che nei territori del sud è stata rubata la "moonlight sword", arma destinata al figlio di re Aleph, e che proprio il nostro Rodom aveva il compito di conservare per l'occasione. Se quindi le precedenti avventure si svolgevano su isole disperse in mezzo ai mari, in questo caso sarà lo stesso reame di Verdyan a fare da sfondo all'azione. Come al solito, il nostro eroe partirà con uno striminzito equipaggiamento di base, che sarà costretto a rimpinguare acquistando, o semplicemente trovando, tutta una serie di oggetti più o meno utili. Anche i poteri magici e le capacità fisiche

Alcuni dei mostri possono avvelenarci. Un consiglio: meglio restarne lontani.

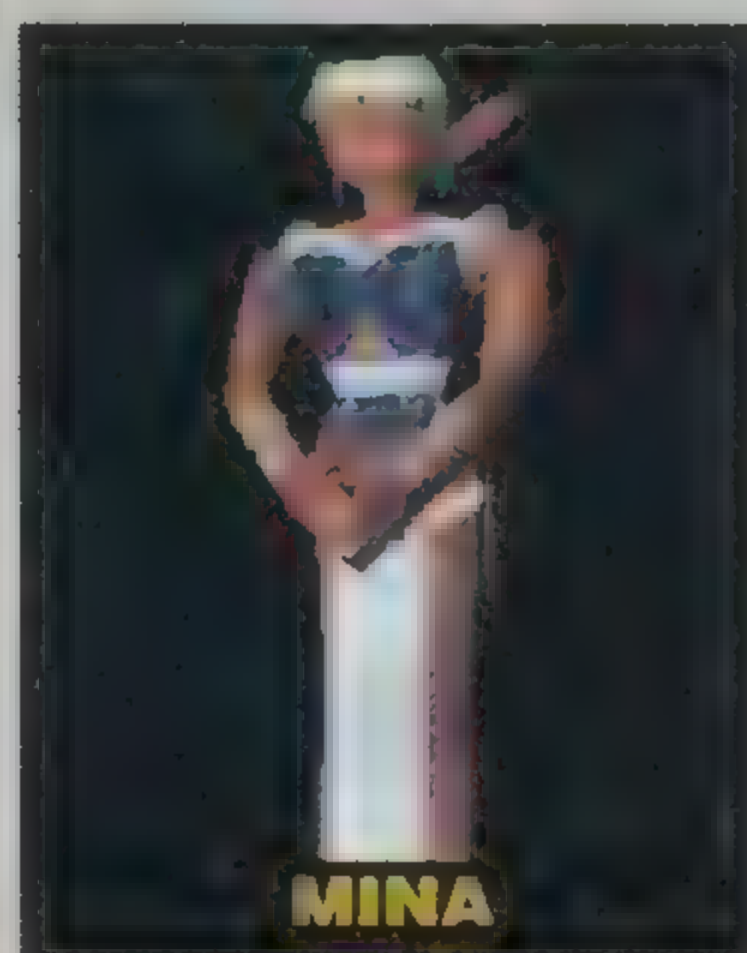
Esistono diversi tipi di scheletri. Questo, per esempio, può accecare.

L'ALA DEL DRAGO

Sono trascorsi molti anni di pace e tranquillità dall'ultima guerra a Verdyan, ma, ora, l'oscuro passato, torna a farsi vivo

di Rodom saranno destinati a crescere, con l'aumentare dei suoi livelli di esperienza: grazie a nuove armi, e a incantesimi sempre più potenti, infatti (oltre alla capacità di "immagazzinare" sempre più punti-ferita e punti-magia), il cavaliere sarà in grado di avventurarsi in profondità nei vari dungeon... ma non solo: *King's Field 3* prevede anche delle vaste zone aperte, molto più dei piccoli passaggi visti nei precedenti episodi. Di importanza cruciale saranno anche gli incontri con gli altri personaggi del gioco, che forniranno a Rodom informazioni e oggetti particolari in grado di aiutarlo; basti pensare alle erbe curative, o ad alcuni manufatti incantati davvero molto utili. Lo stato di salute del personaggio sarà indicato da due barre di energiaposte in alto a sinistra sullo schermo, mentre per avere informazioni più particolareggiate sarà possibile consultare una scheda che contiene tutti i suoi valori. Anche un "blocco per appunti", dove verranno annotati tutti gli incontri di maggior rilevanza, sarà a disposizione del giocatore, peccato che, in questo caso, l'uso della lingua giapponese rappresenti un impedimento per sfruttare il gioco a dovere. In quanto alla vastità degli ambienti e alle situazioni di gioco, siamo davvero a ottimi livelli, e anche la realizzazione tecnica degli sprite è più che buona; alcuni dei mostri sono veramente enormi e lo shading sui poligoni ne ha migliora-

RELAZIONI INTERPERSONALI

LEON

LEON

È il primo personaggio con cui scambieremo quattro chiacchere. Inizierete a giocare proprio dentro casa sua, con lui seduto davanti al quadro con due guerrieri dipinti, lo stesso presente anche nel secondo capitolo della saga. Prima di congedarvi, vi donerà una spada magica, che si potenzierà assieme alle vostre capacità.

MINA

MINA

È un'elfa scura che potremo trovare nel villaggio vicino al labitrinto di siepi. Per nostra fortuna è anche una mercante, ben disposta a pagare per avere tra le mani ogni tipo di oggetto che le possa essere di qualche utilità. Avendo una certa quantità di soldi a disposizione, si possono comprare da lei erbe, spade e armature.

DIES

Anche lui si può trovare nello stesso villaggio di Mina, seduto fuori da casa sua mentre suona la lira. Non scambia nessun tipo di mercanzia ma è ben disposto a scambiare quattro chiacchere con voi. E' consigliabile andare a fargli visita, poiché ci donerà una chiave di legno che si rivelerà essere molto utile nel labirinto di siepi.

DIES

NAPA

NAPA

È un vecchio bottegaio che si può incontrare nel villaggio dove vi troverete per la prima volta. Gestisce un piccolo dormitorio dove, per pochi soldi, potrete trovare riparo per una notte. Così facendo, oltre a recuperare per intero le vostre ferite, riceverete in sogno una visione rivelatrice.

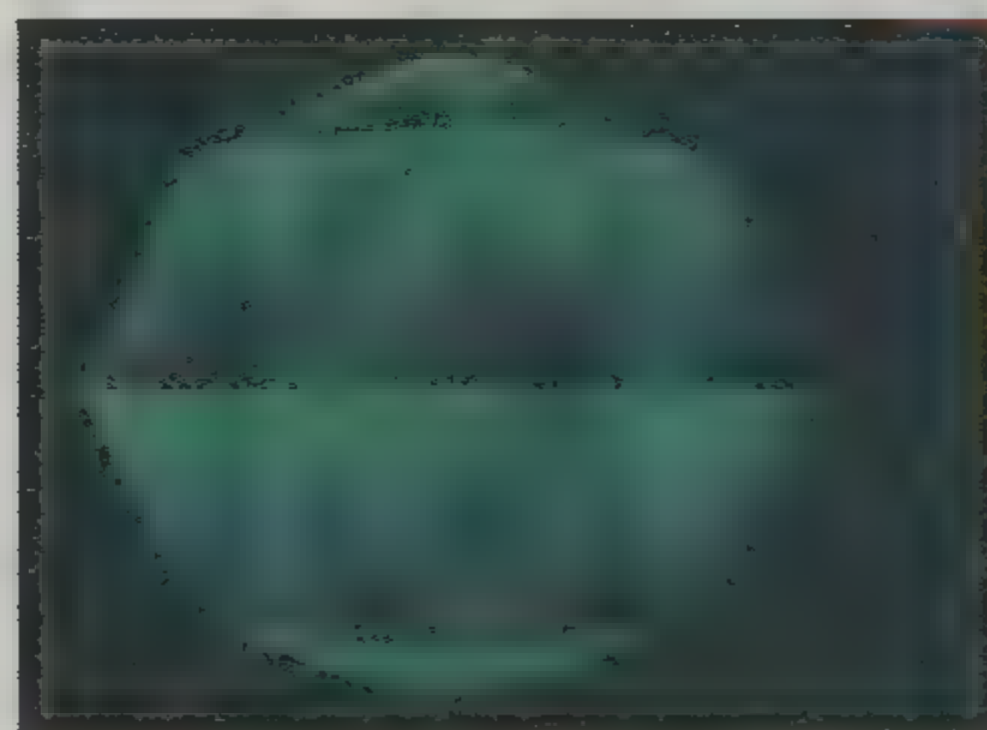
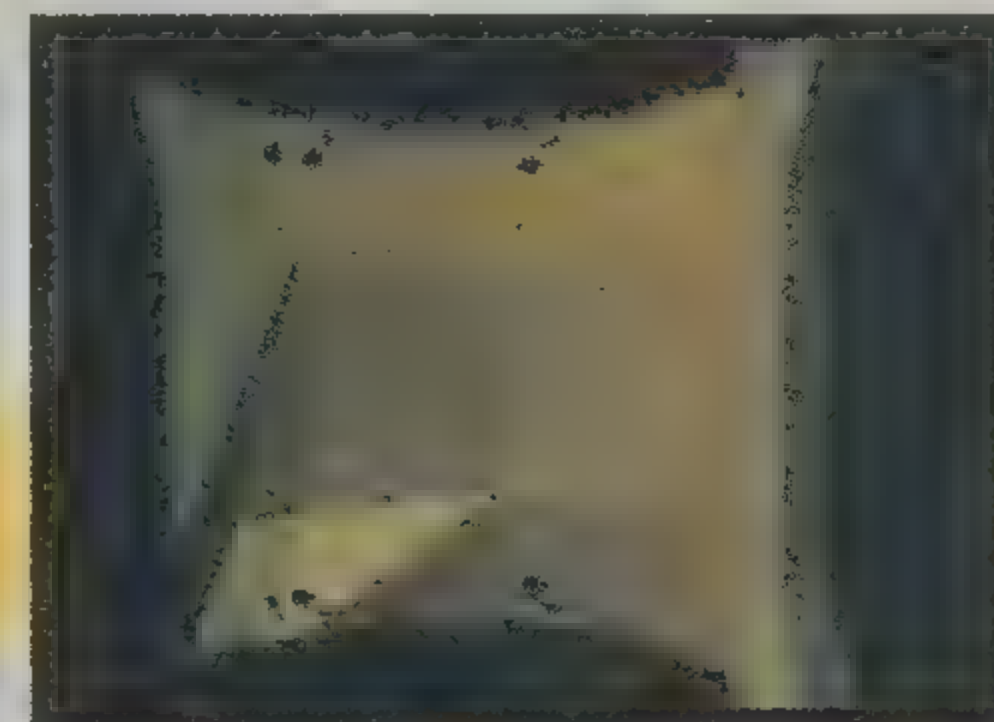
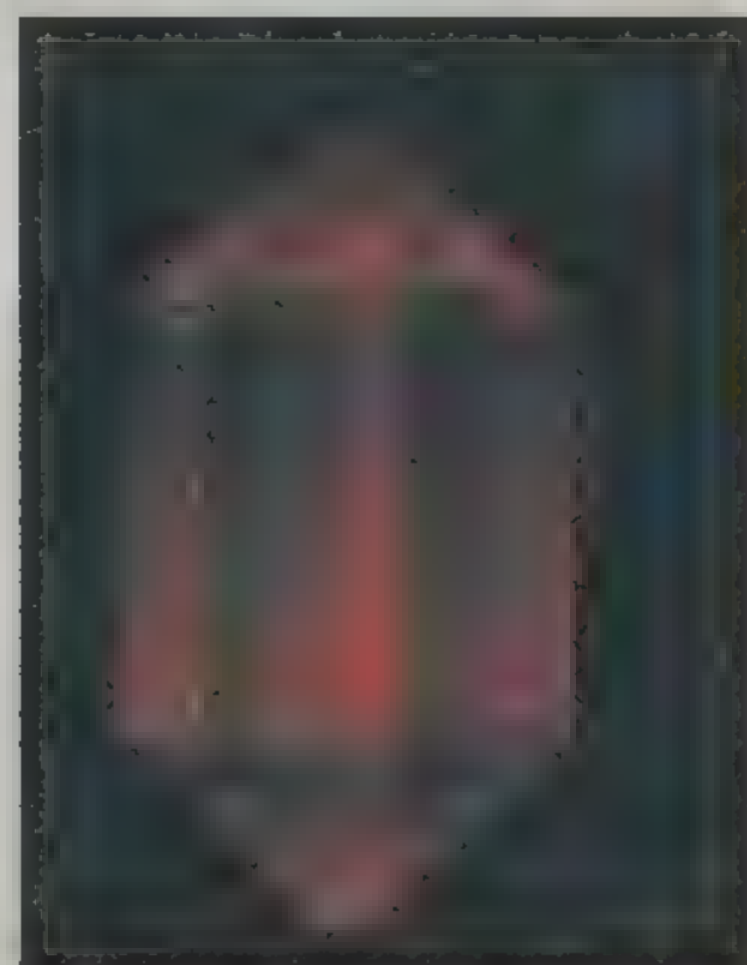
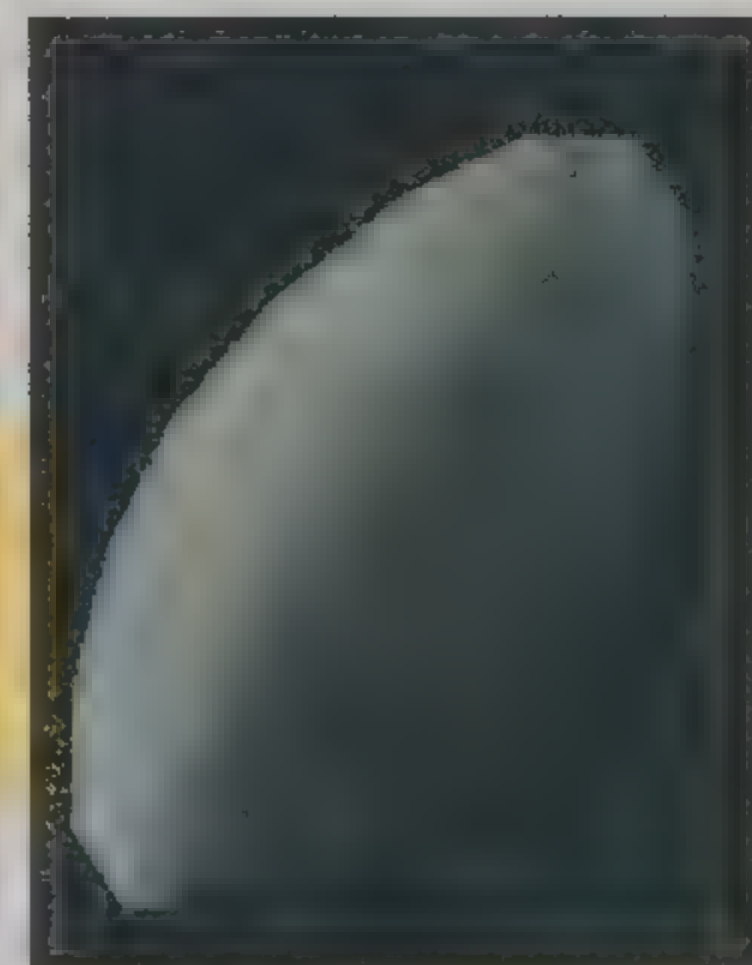
to ulteriormente l'aspetto, senza contare la loro intelligenza artificiale, aumentata rispetto al passato: non è più possibile tenerli a bada con le magie e finirli con la spada, dato che, nemmeno un attacco simultaneo, non li sbilancia più all'indietro, consentendogli di avanzare sempre e comunque. Per il resto purtoppo, non ci siamo proprio: a parte un'introduzione più che passabile, il motore grafico ha subito un generale rallentamento (e con esso la reazione ai comandi del personaggio), e, sebbene il novanta per cento dei mostri siano nuovi, non si può non notare l'utilizzazione di molte delle texture già sfruttate in *KF2*.

Oltretutto, è la prima volta in cui il linguaggio giapponese può creare delle serie difficoltà, in quanto, molti dei dialoghi con i "personaggi non giocanti" sono di importanza vitale per non impantanarsi in alcune sezioni di gioco. Un titolo discreto, insomma, anche se non può essere considerato alla portata di tutti.

• *Orwell 2000*

Si ringrazia Joystick Fun (Mi)

La spada, che ci viene donata all'inizio del gioco, possiede poteri magici.

MAI PARTIRE SENZA CCCCCCCCCCC

Gemma verde: abbastanza rare e molto costose, ogni venditore "ambulante" sarà ben lieto di pagarle a peso d'oro, ma sono molto più utili se utilizzate dal nostro eroe. Ognuna di queste gemme può infatti regalargli un livello di esperienza in più.

Mappa: la prima mappa che avremo sottomano ci darà informazioni generiche e sulle superfici dei territori, mentre per avere particolari più dettagliati sui dungeon, dovremo per forza di cose aspettare di trovare un piccolo oggetto magico, in grado di mappare automaticamente la zona che ci circonda.

Pietra di sangue: si possono trovare sia nascoste nei bauli, sia dai venditori a un prezzo leggermente salato. È bene far tesoro di queste piccole gemme rosse, poiché si rivelano essere molto utilfsi per liberarsi dalla paralisi e dall'accecamento.

Scaglia d'ambra: come per la pietra di sangue, la scaglia d'ambra si può sia trovare che comprare, anche se a un prezzo decisamente alto. Più avanti si andrà con il gioco, piu si avrà bisogno di usare i poteri magici, e questa piccola pietra è una delle poche cose in grado di rigenerarli.

KING'S FIELD 3

La From Software, che nel paese del Sol Levante si è affacciata al mercato dei 32 bit proprio con *King's Field*, prodotto solo ed esclusivamente per PS-X, ha facilmente suscitato un certo interesse con il secondo capitolo di questa saga, sbarcando anche in America grazie alla distribuzione sul mercato da parte della Asciiware, una divisione della Ascii, nota soprattutto per la produzione di periferiche per console. Forse, proprio a causa del successo che *KF* ha riscosso negli Stati Uniti, la From Software si è decisa a lanciare il terzo capitolo della serie con tre mesi di anticipo rispetto alle uscite precedenti, nel tentativo di battere il ferro finché era ancora caldo. Tutta questa fretta però, non ha avuto altro risultato se non quello di minare la giocabilità del titolo, per alcuni versi nettamente inferiore che non in precedenza. Il motore grafico è più lento e meno fluido, e molte delle texture utilizzate sono state riprese direttamente da *KF2*. Un piccolo elogio, comunque, va fatto all'incredibile realizzazione tecnica di alcuni dei mostri presenti nel gioco, e alla vastità delle zone da visitare.

AGIRE & PENSARE

GIOCABILITÀ (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

I nemici non reagiscono più ai colpi ma si limitano a colorarsi di rosso, diventa impossibile bloccare un attacco con la classica combinazione magia/spada.

GRAFICA (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

SFIDA (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

Molto vasti sia gli spazi aperti che i dungeon sotto terra e sui fianchi delle montagne. Non è un titolo che si lascia finire troppo in fretta.

SONORO (1 2 3 4 5 6 7 8 9 10)

SOTTO CONTROLLO

Per alzare lo sguardo

Per spostarsi lateralmente a sinistra

Per spostare il guerriero

Per usare la magia

Per abbassare lo sguardo

Per spostarsi lateralmente a destra

Per usare la spada

Per accedere al menu opzioni

SONY

N. B.: il joypad è parzialmente riconfigurabile

Casa: **SSI/MINDSCAPE**
N°Giocatori: **1**
Continua?: **SÌ**
Livelli di difficoltà: **3**

È possibile avere ogni dato, relativo alle unità impegnate in combattimento, selezionandole.

Quando le truppe, dei due schieramenti, vengono a contatto, il combattimento viene risolto con sequenze aniamte.

PANZER GENERAL

Abbiamo già detto più volte che le capacità delle nuove super console hanno permesso, a generi inizialmente a totale appannaggio dei PC di essere alla portata del pubblico, spesso ritenuto meno "impegnato", delle console. Si sono visti arrivare avventure "punta e clicca", simulazioni e, questo è il nostro caso, wargame.
Lo scorso numero abbiamo analizzato *Iron Storm*, per Saturn, questo mese è la volta di *Panzer General*, per PlayStation. In definitiva, i due titoli si assomigliano molto, soprattutto per l'utilizzo di mappe esagonali per decidere gli spostamenti delle truppe, e per il valore, ipotetico, delle unità. Oltre a questo, ogni volta che si viene a contatto con il nemico, proprio come in *Iron Storm*, verrano mostrate delle sequenze che riprodurrano il combattimento.
Le differenze principali tra i due titoli non sono, comunque, poche. Bisogna però fare un piccolo passo indietro per chiarire lo spirito della serie *General* della SSI. *Panzer General*, in versione PC è stato infatti il primo di una serie che ha già raggiunto le tre unità, sono usciti infatti anche *Allied General* e *Fantasy General*. Il primo permetteva di giocare dalla parte degli alleati (mentre *Panzer General* enfatizza le problematiche dei comandanti tedeschi) e il secondo ci porta in un mondo Fantasy non meglio definito, mettendoci a disposizione il più svariato tipo di unità. Questo discorso s'è reso necessario proprio perché, come stavamo dicendo, una delle grosse differenze tra *Iron Storm* e *PG* sta negli scenari bellici a disposizione. Se nel primo caso era possibile combattere pressoché ovunque, in *PG* ci si ritroverà a combattere su tutto il territorio europeo e il nord africa, nel tenta-

Anche i bombardieri, e l'aeronautica, giocano il loro ruolo negli scontri terrestri.

AVANTI SAVOIA!

Ogni scenario, e campagna, del gioco viene accompagnato da filmati storici che illustrano la fisionomia della battaglia

tivo di portare l'esercito del terzo reich al successo. Questo implica una certa carenza di mezzi e battaglie, almeno rispetto al gioco per Saturn, ma è anche vero che *Panzer General* è uno dei migliori wargme usciti negli ultimi anni per computer e la stessa cosa si può, tranquillamente, dire per questa versione PlayStation.

Il gioco presenta un'innumerevole quantità di scenari e alcune campagne. Il punto di forza è rappresentato, se si gioca una campagna, dal fatto che le truppe sotto il nostro comando guadagnano esperienza con il tempo, il che permette di avere un'unità di carri armati, che se erano da considerarsi inesperti nell'invasione della Polonia, arriveranno a Dunkerke da veterani, il che implica un modo migliore di combattere e la possibilità di infliggere maggiori perdite al nemico, di muoversi più velocemente e così via. Questo implica il doversi preoccupare della "salute" delle proprie truppe, perché se dovessero essere spazzate via dal nemico, potrebbe capitare di perdere uno dei punti di maggior peso del proprio esercito.

In ogni caso, *Panzer General* riesce a rivelarsi un ottimo titolo, in grado di regalare ore di appassionanti battaglie agli appassionati del genere. Chi non ama i wargame o, più in generale, le simulazioni, non dovrebbe neppure prendere in considerazione un titolo del genere, ma sappia che si perde qualcosa.

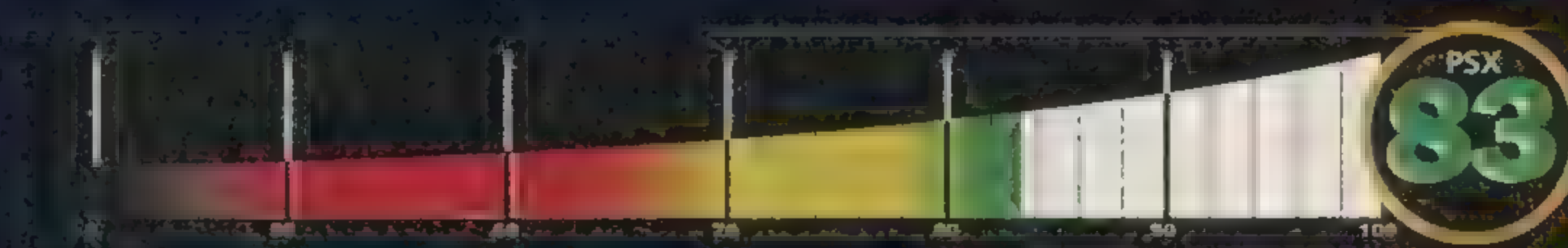
• *Random*

I numeri ai piedi delle unità indicano il loro valore di forza.

PANZER GENERAL

I wargame non sono certo un genere che piace a tutti, anzi si può dire che siano un genere di giochi che si rivolgono a un pubblico piuttosto ristretto. Anche nel caso di *Panzer General*, questa regola viene confermata, però con un particolare importante. Chiunque sia un appassionato di questo tipo di giochi non dovrebbe perderselo. La giocabilità, l'immediatezza del sistema di gioco e, in qualche modo, anche la grafica riescono a fare sì che il tutto sia divertente, veloce e intrigante. Non mi sento di consigliarlo a chi non ama questo genere particolare, in fondo rimane pur sempre un gioco di strategia di un certo spessore, quindi poco adatto a chi preferisce la freneticità o la velocità di gioco, però è sicuramente un titolo che saprà tenere incollati al video gli sfegatati del wargame, sperando che nel giro di pochi mesi, così come è successo per PC, seguiranno titoli del calibro di *Allied General* e *Fantasy General*.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ○ ○ ● P

Casa: MEDIAQUEST
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 4

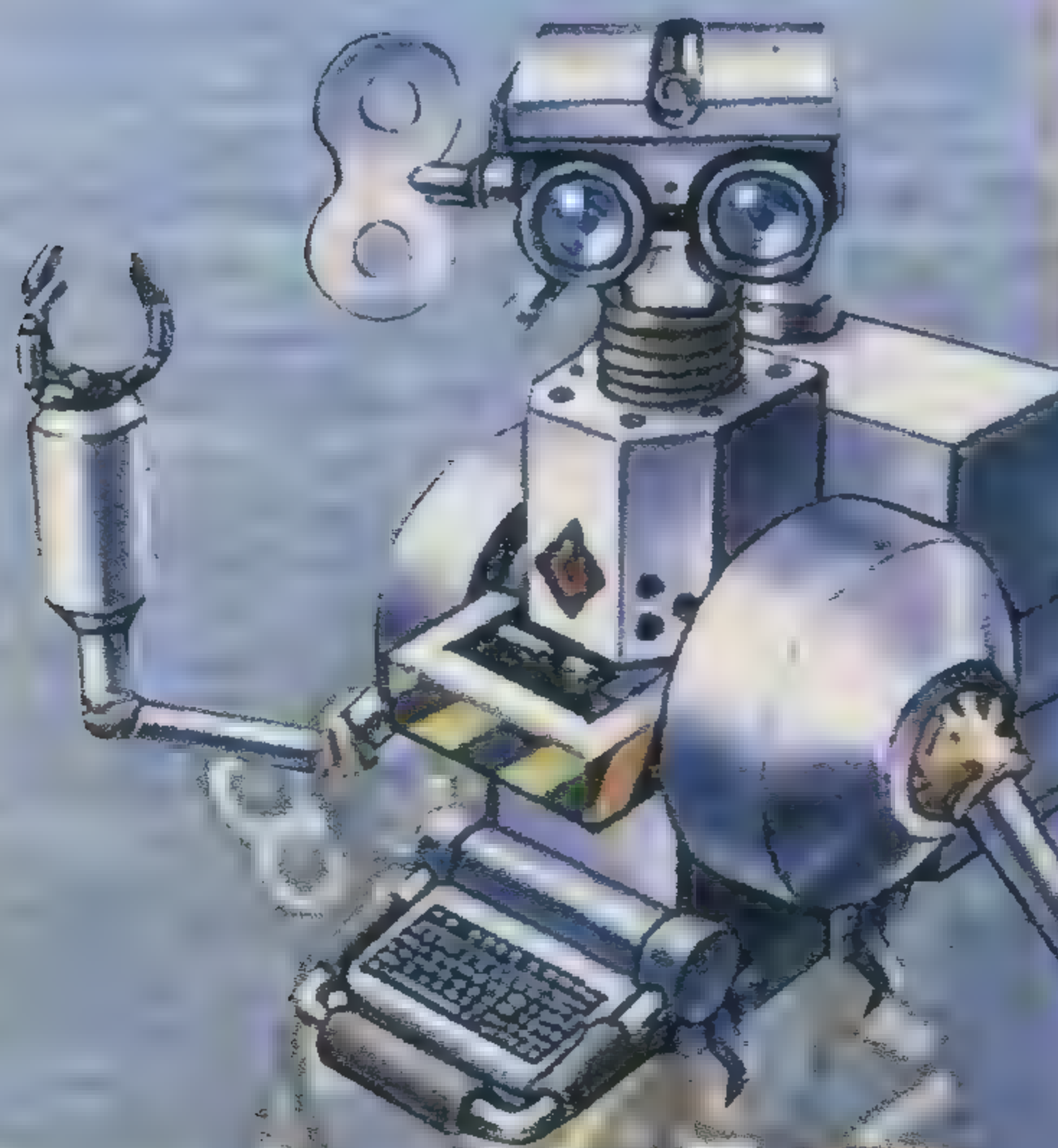
Una volta distrutti, certi nemici rilasceranno i classici Power-Up.

Il genere che, sicuramente, ha ricevuto il peggior trattamento nel passaggio dai 16 ai 32 bit è stato quello degli sparatutto classici bidimensionali. L'innovazione tecnica, che ha notevolmente migliorato tutti gli altri generi, non ha, infatti, praticamente toccato questo tipo di gioco che, su Saturn, ha visto solo titoli piuttosto scadenti con le sporadiche eccezioni di produzioni come *Darius Gaiden* e *In the Hunt*, che comunque si mantenevano su livelli piuttosto bassi. Con l'atmosfera di continue conversioni tra piattaforme, era inevitabile che prima o poi qualcosa di buono si sarebbe visto e, grazie a questo *Sonic Wing Special*, ennesima conversione dall'ormai dimenticato Neo-Geo, le attese sembrano giunte al termine.

Il gioco originale (conosciuto in occidente come *Aereo Fighters*), ormai giunto al terzo episodio della serie, era un classico sparatutto a scorrimento verticale, che aveva come caratteristica peculiare la possibilità di scegliere il proprio velivolo tra un parco piuttosto ampio. Questa decisione non solo influenzava l'aspetto grafico del mezzo, ma anche il suo armamento che variava in arma primaria, secondaria e nel tipo di Smart Bomb utilizzata. L'ambientazione, inizialmente militare moderna, si evolveva poi in scontri piuttosto futuristici e, accanto a giganteschi aerei realmente esistenti, era possibile combattere contro evolute installazioni, astronavi e persino mostri abbastanza originali e spiritosi.

Questa versione per Saturn ricalca naturalmente tutte le caratteristiche del gioco originale, ma, al posto di convertire direttamente uno o due dei titoli della serie, è stato deciso per un misto di stage e mostri finali, tratti da tutti e tre gli episodi della saga con l'aggiunta di un opzione (il Time Attack) in cui si affronterà solamente una scelta di boss di fine livello.

Alcuni livelli si svolgeranno interamente in volo senza bersagli a terra.

A seconda dell'aereo scelto avrete a disposizione un diverso armamento.

Cercate di utilizzare le bombe per salvarvi la vita e non per fare danni.

Durante una partita, infatti, oltre a cambiare l'ordine in cui vengono affrontati i livelli iniziali (dipendente dal personaggio scelto), si presenteranno numerosi bivi che condizioneranno lo svilupparsi del gioco. Per completare questa terribile battaglia (per fortuna senza l'ausilio dei crediti infiniti) avremo a nostra disposizione una scelta di dieci aerei differenti, tutte versioni "potenziate" di modelli realmente esistenti, in cui, come già detto, varierà il tipo di armamento a disposizione. Se, dunque, dal punto di vista della longevità non si presentano problemi (anzi in più di una occasione inveirete per l'alta difficoltà), si può tranquillamente affermare che accade la stessa cosa anche dal punto di vista tecnico: pur non vantando una grafica e un sonoro particolarmente sconvolgenti, *Sonic Wing Special* possiede tutte le caratteristiche dei migliori sparatutto, con una presenza quasi impercettibile di rallentamenti. Speriamo che il suo esempio sia a breve seguito da altre Software House che hanno ormai dimenticato questo genere tanto amato da molti videogiocatori.

• *Air*

Si ringrazia Gameland (MI)

SONIC WING SPECIAL

Non si può certo dire che *Sonic Wing Special* abbia molti concorrenti nel suo campo, data la grande penuria di sparatutto per le console a 32 bit e su Saturn in particolare. Tuttavia, anche se ce ne fossero, questo titolo uscirebbe dallo scontro a testa alta, soprattutto grazie alla sua grande longevità, caratteristica piuttosto carente nel genere. L'idea di miscelare il meglio dei tre episodi, usciti su Neo-Geo e in sala giochi, è semplicemente geniale e ha generato un prodotto di rara qualità. Certo, bisogna ammettere che, al di là dell'opzione "Time Attack", *SWS* non offre nulla di particolarmente innovativo, ma, è risaputo, gli sparatutto non basano il loro successo sull'originalità. *Sonic Wing Special* è lungo, difficile, vario ed estremamente divertente e, in fondo, è proprio questo l'importante. Se, insomma, amate gli sparatutto classici, quest'ottimo titolo potrebbe essere una buona scelta per saziare i vostri desideri di distruzione totale.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

SATURN

GIOCABILITÀ — 9

Eccezionale e preciso il sistema di controllo, collisione degli sprite perfetta al millimetro

GRAFICA — 7

SFIDA — 8

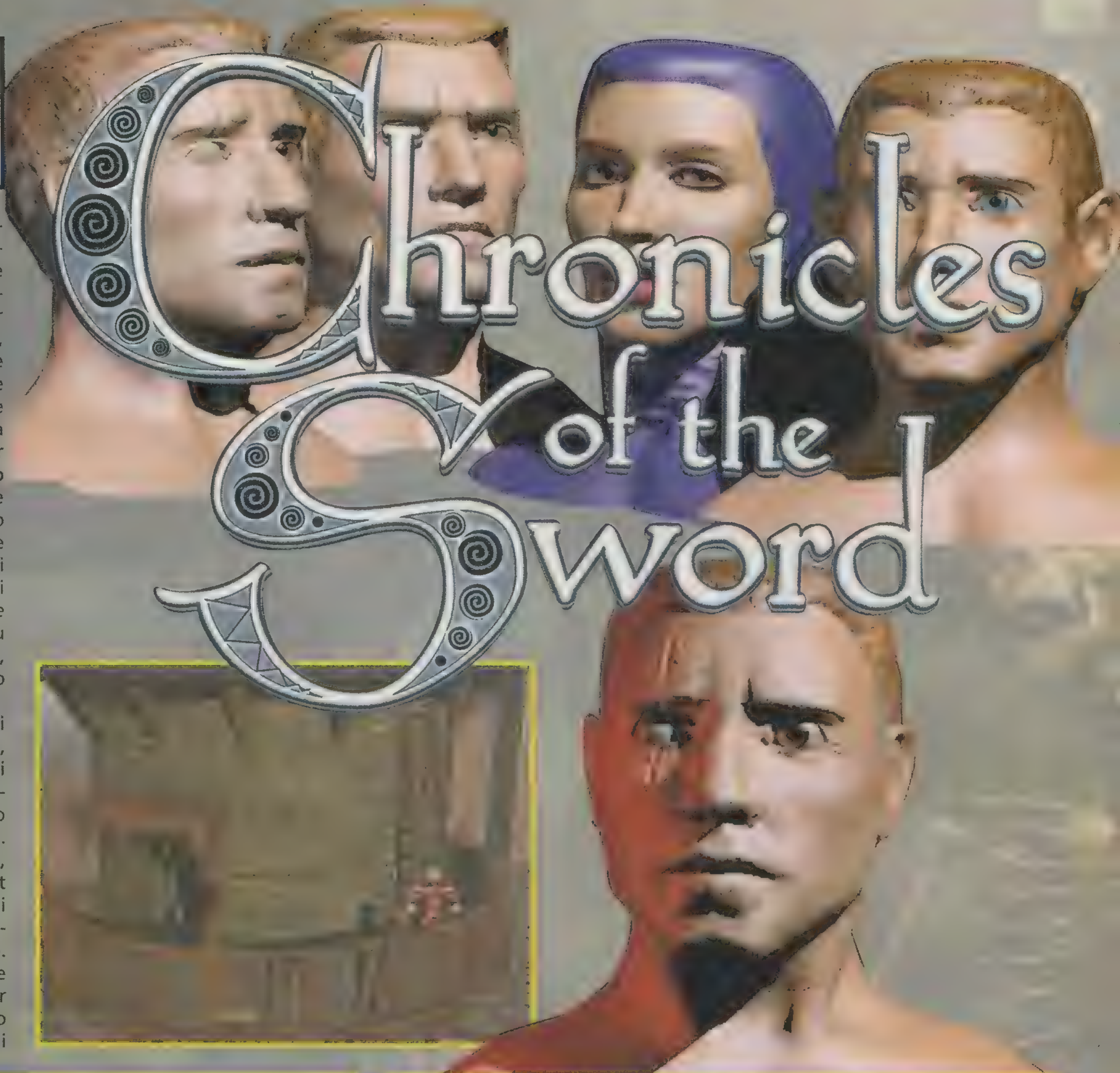
Davvero difficile anche a livello normale e i crediti contati rendono il tutto più arduo. Molto interessante l'opzione Time Attack

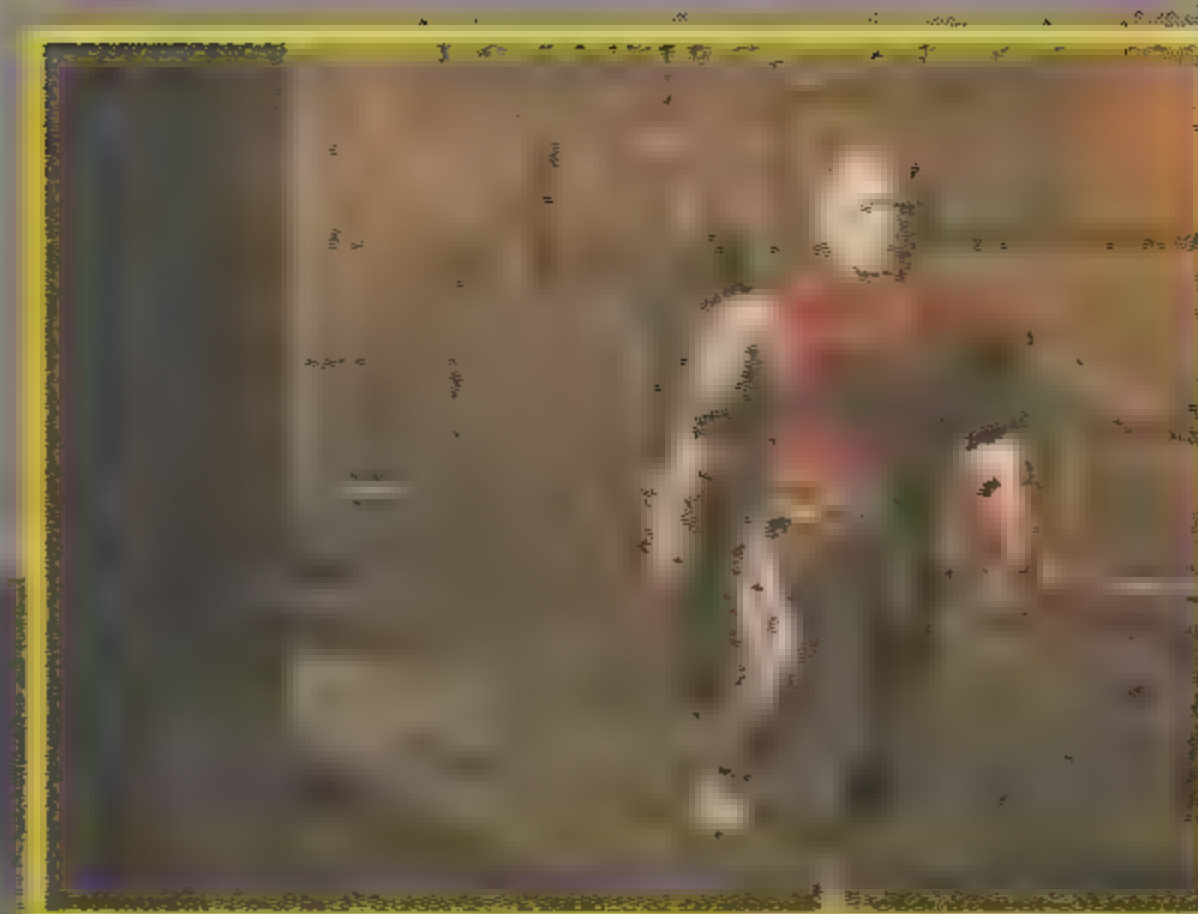
SONORO — 7

SOTTO CONTROLLO

Casa: PSYGNOSIS
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

Chronicles of the Sword

Visto il grande successo che ha ottenuto la versione italiana di *Discworld*, di per sé non eccelso, è evidente che il genere delle avventure grafiche sia piuttosto amato da tutti gli utenti Playstation. Per loro sfortuna, però, l'unico titolo che ha meritato questo nome è stato, per ora, il già citato *Discworld* e solo ora la sempre infaticabile Psygnosis a deciso di produrre un secondo gioco di questo genere. *Chronicles of the Sword* appare, infatti, come la più classica delle avventure grafiche, ambientata nel favoloso mondo dei cavalieri di re Artu.
Nei panni di uno dei cavalieri della tavola rotonda verremo, infatti, incaricati dal Vostro re di scoprire il mistero che avvolge l'omicidio di un prelato, avvenuto durante la nostra investitura. L'avventura comincerà, dunque, all'interno del castello di Camelot e la prima missione sarà quella di recarci dal mago Merlino per ricevere istruzioni sul nostro viaggio. Sin dall'inizio, comunque, le cose cominciano a farsi complicate: per raggiungere la dimora di Merlino bisognerà affrontare subito degli

Molte locazioni sono estremamente buie e tetre, ma tutto questo si adatta perfettamente all'ambientazione medioevale del gioco.

All'interno del castello di Camelot si trova la famosa tavola rotonda, cercate bene sotto le sedie per trovare un oggetto utile che non noterete a colpo d'occhio.

enigmi che, per quanto non particolarmente complessi, possono mettere in difficoltà dei solutori poco pazienti.
Il problema di *COTS* risiede, infatti, nell'interfaccia utente: tutte le azioni si effettuano tramite un puntatore che cambia di colore nelle zone "attive" di una locazione. Per quanto questa interfaccia sia piuttosto immediata, esiste un problema di fondo che risiede nella necessità di "passare" tutte le locazioni al setaccio per trovare oggetti che non sono altrimenti visibili. Questo aspetto tende, alla lunga, a diventare piuttosto snervante, soprattutto quando si è alla ricerca dell'oggetto fondamentale per andare avanti, tuttavia questa stessa interfaccia presenta un vantaggio fondamentale: quando si rimane bloccati a causa della difficoltà di certi enigmi (per fortuna non ai livelli di *Discworld*, che presentava problemi di una certa illogicità) è possibile andare avanti per tentativi, utilizzando tutti gli oggetti in possesso con le zone "attive" delle locazioni (in genere non più di tre per schermata). Al di là del sistema di gioco, che, in fin dei conti, è piuttosto adatto anche ai neofiti delle avventure, l'aspetto migliore di *Chronicles of the Sword* è sicuramente quello grafico: le ambientazioni e i personaggi che si muovono in esse sono stati realizzati con una dovizia di particolari notevole (si sente dai tempi di accesso al disco!) ed è veramente una gioia per gli occhi vagare per le stanze del castello di Camelot, accompagnati da ottime musiche di sottofondo. Nel complesso dunque *Chronicles of the Sword* si presenta come un buon titolo, certo non esente da difetti, ma tranquillamente in grado di divertire gli appassionati del genere, anche non particolarmente esperti, a patto che siano dotati di una buona dose di pazienza.

• Air

CHRONICLES OF THE SWORD

Con tutti i titoli che vengono prodotti ogni mese per PlayStation, appare davvero strano che un genere come quello delle avventure grafiche, tanto amato dagli utenti PSX, abbia ben pochi rappresentanti. *Chronicles of the Sword* (con l'eccezione di *Alone in the Dark*) è, infatti, il secondo titolo di questo genere che appare sulla PSX e, anche questa volta, non sono riusciti a raggiungere livelli di eccellenza, pur rimanendo su ottimi standard qualitativi. La trama coinvolgente (che richiama una delle più amate saghe eroiche di ogni tempo) e la grafica di grande impatto visivo sono sicuramente i suoi punti di forza e controbilanciano gli snervanti caricamenti che bisogna sopportare tra un cambio di schermata e l'altro (peggio di quanto avvenisse in *Discworld*). L'aspetto che, però, fa storcere un po' il naso giocando a *COTS*, è la risoluzione degli enigmi, troppo legata alla difficile ricerca degli oggetti per colpa dell'interfaccia. Se siete comunque appassionati del genere riuscirete a superare in fretta questo problema, gustandovi tutto quello che *COTS* ha da offrire.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ○ ○ ● P

PLAYSTATION

GIOCABILITÀ (1–10)
L'interfaccia è piuttosto semplice da usare, ma in più di una occasione impazzirete per trovare alcuni oggetti

GRAFICA (1–10)
Gli ambienti sono stati ricreati in maniera quasi maniacale, utilizzando una grafica di notevole impatto

SFIDA (1–10)
Gli enigmi sono spesso difficili da risolvere, ma la limitata interattività permette di andare avanti più a tentativi che per intuizione

SONORO (1–10)
Molto belle e d'atmosfera le musiche che accompagnano il gioco; alla lunga però tendono a diventare un po' snervanti

SOTTO CONTROLLO

- Per selezionare
- Per richiamare l'inventario
- Muove il cursore

Casa: SEGA
N°Giocatori: 1/2
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 4

SEGA SPORTS

DecAthlete

Il vantaggio offerto dal formato ST-V è evidente. Prevedibilmente (considerando anche la passata esperienza del Neo-Geo, altra console dalla "doppia" vita), i giochi realizzati su questa scheda coin-op, che sfrutta l'hardware del Saturn, arrivano nelle case dei videogiocatori a tempo di record. *Decathelete*, in effetti, ha avuto un lancio quasi contemporaneo sia in sala giochi che sul 32 bit della Sega.
Non deve, comunque, stupire questa celerità, visto che la ghiotta occasione di sfruttare l'ondata pubblicitaria (anche se indiretta) dovuta alle olimpiadi americane appena trascorse, è sicuramente il motivo ispiratore per la creazione di questo e degli altri giochi dedicati alla celebre manifestazione sportiva. A differenza del diretto concorrente *Olimpic Games*, che permette di cimentarsi anche in discipline poco "sfruttate" per i giochi multi evento (come la scherma), l'ultimo tito-

Il lancio del giavellotto è una disciplina che coinvolge tempismo e abilità da "smanettoni".

POWER GAME

LANCIO DEL GIAVELLOTTO
Nonostante lo spazio di rincorsa sia più lungo del solito, la necessità di premere velocemente il tasto della corsa è minore rispetto alle altre gare, dato che una volta raggiunta la zona di tiro la barra della velocità si bloccherà automaticamente, permettendo un comodo lancio.

SALTO IN LUNGO
La rincorsa del salto in lungo si ottiene come al solito, ma giunti in prossimità della linea bianca bisogna determinare l'angolo (possibilmente intorno ai 45 gradi) con il quale saltare. Molta attenzione richiede il non superare la linea rossa, altrimenti sarà chiamato il fallo.

RICK BRADE
L'atleta americano può essere considerato il più equilibrato, in quanto non ha una disciplina nella quale eccelle. Sicuramente la scelta migliore per iniziare a familiarizzare con il gioco. La tuta che indossa è veramente da antologia.

Dai primi piani è possibile notare la cura che è stata dedicata alla realizzazione grafica dei personaggi, seconda solo a *VF2*.

lo della collana Sega Sports preferisce soffermarsi sulle dieci competizioni che compongono il Decathlon. Avremo quindi l'opportunità di sfidarci sui 100, 400 e 1500 metri, sui 110 metri a ostacoli e nel lancio del disco, del peso e del giavellotto, oltre che nel salto in lungo, in alto e con l'asta. In tutte le discipline, comunque, il sistema di controllo risulta molto classico, distaccandosi poco da quello a cui siamo abituati fin dai tempi del Commodore 64. Nella quasi totalità delle gare, infatti, bisogna accanirsi ripetutamente nella pressione di un tasto per far acquisire velocità al nostro atleta virtuale. Per fortuna, la Sega (oltre ad aver previsto una opzione per la riconfigurazione dei comandi) ha intelligentemente provveduto, come è già accaduto in *Track & Field* e *Olimpic Games,* ad assegnare questa stessa funzione, che risulta assolutamente principale nel gioco, a più di un pulsante, evitando così una rapida fine al povero joypad. Le gare, però, non si riducono a un ossessivo smanettamento. Oltre a determinare la "velocità" del-

110 METRI OSTACOLI

I 110 metri ad ostacoli sono una prova di precisione, prima che una gara di velocità. Infatti, è essenziale il tempismo con cui i suddetti ostacoli vengono saltati, cosa che risulta molto più conveniente rispetto a buttarli giù passandoci sopra in corsa...

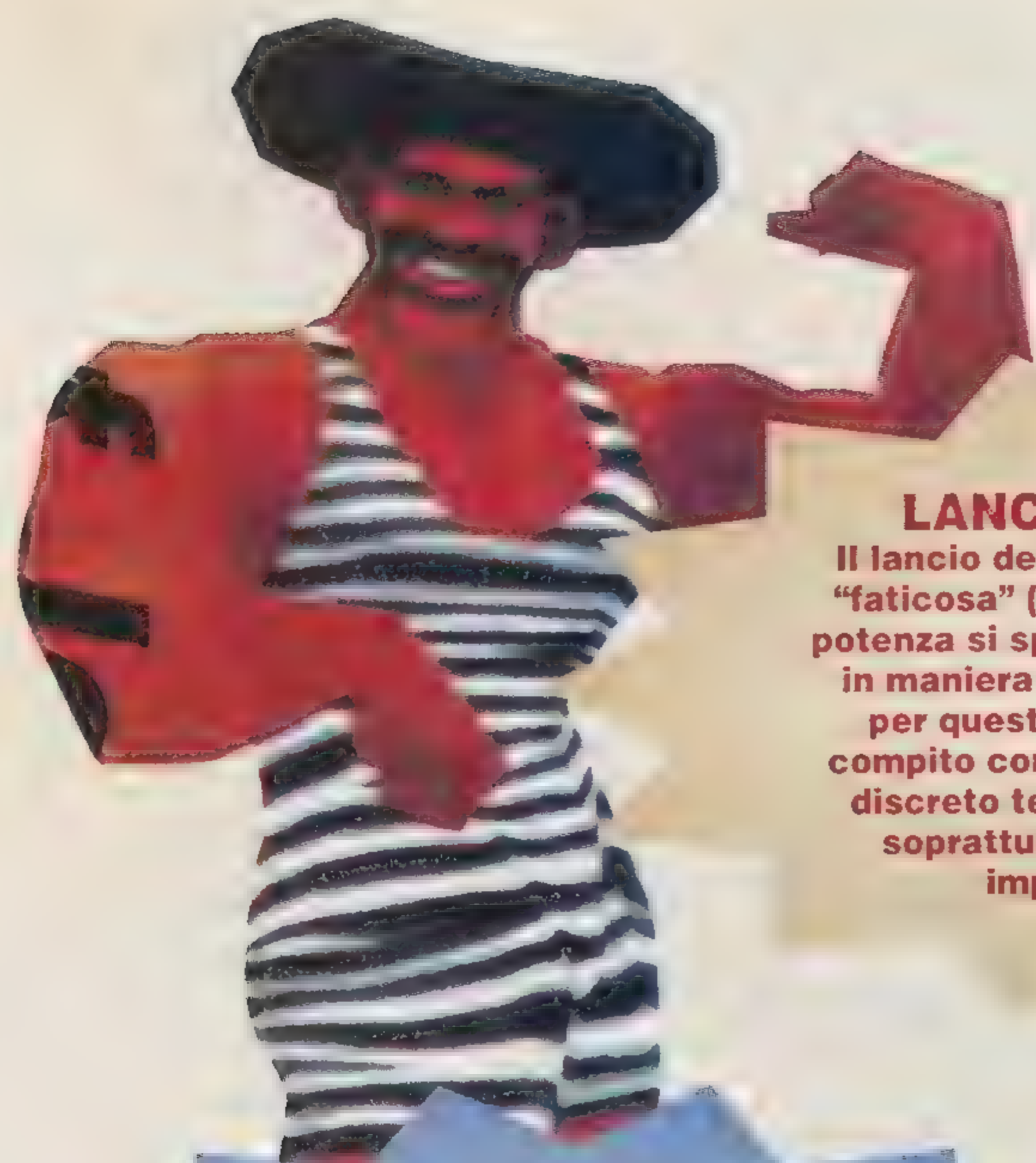
LI HUANG

A prima vista, la quindicenne lolita cinese sembra troppo esile per il decathlon. In realtà, nelle discipline di corsa riesce a dare diversi punti a quasi tutti i personaggi.

SALTO IN ALTO

Il salto in alto è una delle prove che richiede maggiore precisione. Inizialmente si decide l'altezza da superare, poi si deve effettuare la rincorsa e il salto (con il tasto delle azioni), da concludere, quando si è subito sopra l'asticella, con la pressione veloce del pad verso il basso.

KARL VAIN

Questo sportivo viene dalla Germania ed è specializzato nelle discipline legate ai salti. Da rimarcare, comunque, la sua peculiarità di esultare come un principiante dopo ogni vittoria.

LANCIO DEL PESO

Il lancio del peso è la prova meno "faticosa" (dato che la barra della potenza si sposta autonomamente e in maniera molto rapida), ma non per questo più facile. Il nostro compito consiste nel decidere con discreto tempismo la potenza e, soprattutto, l'angolazione da imprimere al tiro.

A seconda del personaggio scelto si avranno più o meno possibilità di eccellere nelle discipline. Per esempio Jef Jansens è decisamente scarso nella corsa.

JEF JANSENS

Nonostante la sua età e il suo aspetto (ai limiti della credibilità), il trentottenne nonnetto del gruppo, proveniente dalla Gran Bretagna, è un vero mago nei lanci.

l'atleta, infatti, in alcune discipline risulta essenziale la prontezza nella pressione del tasto (dedicato alle "azioni"), attraverso il quale si può determinare l'angolo con cui effettuare lo "stacco" dall'oggetto da lanciare o dell'atleta dal terreno. La caratteristica che rende il gioco originale rispetto agli altri titoli multi-evento, comunque, risiede nella caratterizzazione dei personaggi. Mettendo da parte la ricerca esasperata del realismo a tutti i costi, che sta diventando una moda (iniziata, peraltro, dalla stessa Sega con la serie *Virtua*) dell'era poligonale, gli atleti che i programmatori mettono a disposizione dei giocatori sembrano molto più adatti a un picchiaduro che non a una olimpiade (e infatti il sistema di selezione sembra uscito da *Virtua Fighter*).
Questa nota di stravaganza viene accentuata in maniera evidente in tutte le gare, arrivando addirittura a sfiorare il

Nelle discipline di salto è fondamentale avere un eccellente tempismo per decidere il momento dello stacco e guadagnare distanza.

I 110 a ostacoli sono sicuramente l'evento più "martoriante". Mentre si "smanetta" senza tregua si deve, infatti, prendere il tempo per saltare gli ostacoli.

comico, subito dopo una vittoria o durante la proclamazione del vincitore, quando gli atleti salgono sulla pedana e si esibiscono in scene assolutamente imperdibili: il ragazzo giapponese, ad esempio, scoppia in lacrime e si asciuga il pianto biascicando per la commozione, mentre l'atleta tedesco rischia di cadere giù dal podio!
L'immedesimazione con i personaggi guadagna in maniera notevole rispetto alle canoniche simulazioni e, benché non sia previsto un atleta di origine italiana (anche se ormai ci siamo abituati...), non è certo difficile iniziare a prendersela con i partecipanti chiamandoli per nome, esattamente come in

LANCIO DEL DISCO

La prova nella quale è più difficile superare il record, se non si è provvisti di joystich. La potenza viene infatti determinata dalla rotazione, in senso orario, della croce direzionale. Importante anche la precisione nello "staccarsi" dal disco, per evitare di lanciarlo fuori dall'area delimitata.

JOE KUDOU

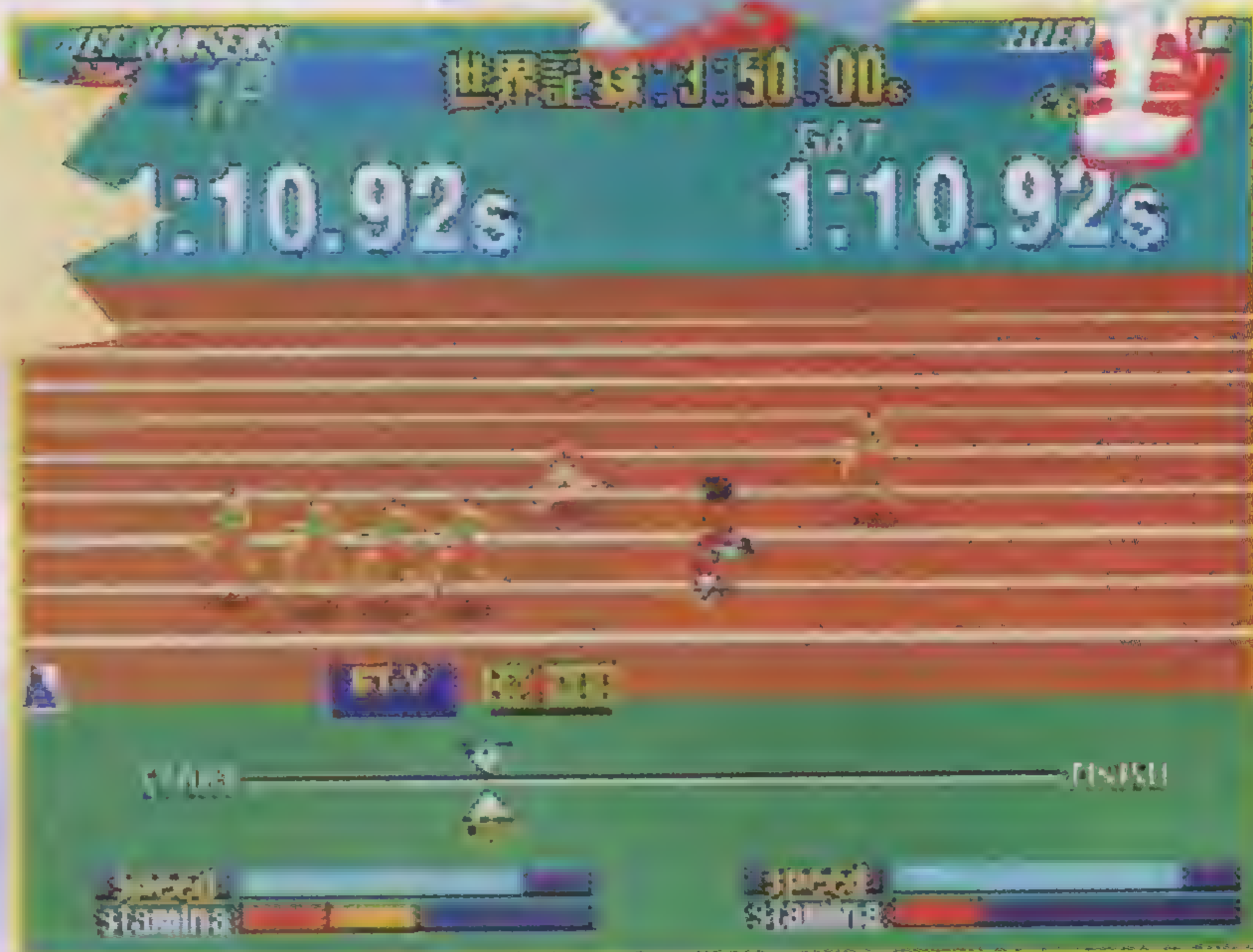
Non manca il giovane (19 anni) super atleta giapponese, specializzato in tutto, nonostante i nipponici continuino a latitare nella totalità delle competizioni sportive mondiali.

SALTO CON L'ASTA
È la gara che richiede maggiore tempismo. Oltre alla rincorsa, in prossimità della pedana, bisogna premere il tasto delle azioni, sia per piantare l'asta che per determinare la potenza dello stacco. Una volta in prossimità dell'asticella, infine, si deve premere di nuovo per staccarsi dall'asta.

FEMI KADIENA
Praticamente la versione poligonale della nostra Fiona May, visto che questa giamaicana è specializzata nei salti. Peccato si comporti come la servetta scema di Rossella O'Hara.

1500 METRI
Altra disciplina storica delle olimpiadi, i 1500 metri presentano una ulteriore difficoltà rispetto alle altre gare di corsa. Infatti, oltre alla pressione dell'apposito tasto e all'attenzione prestata per la stamina, si deve anche direzionare l'atleta per superare i concorrenti.

ALEKSEI RIGEL
Visto come se la passa la sua nazione, è alquanto ambiguo il perenne sorriso che sfoggia questo russo. Ideale come lanciatore, ma la sua stazza lo rende una scelta discutibile nella corsa.

un discreto picchiaduro. Le gare sono dure e serrate, come in *International Track & Field* (vero avversario di questo *Decathlete*, benché disponibile solo per PlayStation), e superare i record pre-impostati non è per niente facile. Fortunatamente, sono disponibili diverse modalità di gioco. Oltre a disputare tutte le discipline una per una, tentando di ottenere un titolo mondiale o un piazzamento fra i primi cinque migliori decatleti di sempre partecipando alla competizione nella sua intierezza, è possibile prendere parte alle varie gare (divise per turni, in gruppi da cinque) in ordine sparso. In questo caso, sarà essenziale superare un determinato record, spesso molto più basso rispetto a quello mondiale. A differenza della competizione intera, infatti, non sarà possibile continuare a giocare se non si riesce a scavalcare questo punteggio (anche se, una volta a nostro agio con i controlli, non risulta davvero difficile oltrepassare questo limite). Altra importante opzione è quella che permette di cimentarsi in una sola specialità, la qual cosa risulta un ottimo metodo per prendere confidenza con le varie gare o per tentare di migliorarsi in discipli-

400 METRI

Nei 400 metri, oltre a correre il più velocemente possibile, sarà molto importante tenere d'occhio la barra della stamina, che segnala il livello di affaticamento dell'atleta e che, ovviamente, non deve azzerarsi prima della fine della gara, pena la drastica diminuzione delle prestazioni.

ELLEN REGGIANI

La francese del gruppo ha due caratteristiche principali: la prima è una ottima velocità, che la rende la scelta migliore nelle gare di corsa; la seconda è una predilezione per le occhiate ammiccanti...

Per riuscire nei 400 metri dovrete stare attenti al consumo della stamina.

ne nelle quali si è particolarmente carenti. L'unica piccola pecca di questa fase è l'impossibilità di salvare i record ottenuti, che rimangono in memoria solo se realizzati durante il decathlon vero e proprio. Tramite un'ultima opzione, infine, si possono controllare tutti i record in classifica, ordinati per punteggio o per singola specialità. Un gioco piacevole, consigliabile a tutti.

• Gearloose

Si ringrazia Astrocomputer Roma

DECATHLETE

Per quanto possa sembrare strano, non è la stupenda grafica a fare di *Decathlete* un ottimo gioco. Le animazioni molto fluide e la perfetta costruzione degli atleti poligonali (che si muovono ed esultano in maniera realistica, anche se a volte fliccherano un po'), oltre naturalmente alla cura per gli accostamenti dei colori e per i dettagli, costituiscono di certo un punto di forza per questo titolo. La cosa che lo rende davvero notevole, però, è la grande giocabilità, calibrata al millesimo, che avvince fin dalla prima gara, riuscendo a coinvolgere anche i più refrattari ai giochi sportivi. Il sonoro, pur essendo ben fatto (imperdibile la musica dei 1500 metri, che fa il verso a quella composta da Vangelis per "Momenti di Gloria"), non riesce a stare al passo con l'opulenza visiva, e ci si potrebbe lagnare anche per la possibilità di gioco, limitata a due soli partecipanti. Ma sarebbe assolutamente ingiusto, perché *Decathlete* è un gioco davvero ben fatto, e anche se non si è appassionati, conviene ugualmente non farselo sfuggire.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

Casa: **CODEMASTERS**
N°Giocatori: **1/4**
Continua?: **SÌ**
Livelli di difficoltà: **3**

Le divise dei giocatori sono in tema con la natura arcade del gioco. Forse solo Agassi si vestirebbe così al Roland Garros.

L'immagine più classica di una partita di tennis: il perdente in ginocchio non può far altro che rendere le armi al nemico.

SAMPRAS EXTREME TENNIS

Non è la prima volta che ci troviamo di fronte a titolo di tipo tennistico, per la super console della Sony, ma è anche vero che questo *Pete Sampras Extreme Tennis* era atteso da più parti. I motivi sono in realtà semplici. Prima di tutto la versione a 16 bit dello stesso titolo, anche se non era presente l'estensione *Extreme*, aveva riscosso un enorme successo, e poi perché, nel suo piccolo, la Codemasters si è sempre resa protagonista di giochi sportivi di un certo rilievo.

Logicamente, la versione di *PSET* per PlayStation non poteva esimersi dall'utilizzare i poligoni per rappresentare questo sport, e la cosa gli è riuscita discretamente bene. *PSE*, infatti, conta una buona quantità di visuali tra le quali scegliere per potersi esprimere al meglio, compresa una in soggettiva che, se non altro, elimina il fastidioso sistema di cambio campo che, come i più assidui giocatori di titoli tennistici sapranno, limita in maniera decisamente elevata la larghezza e la profondità del campo, richiedendo un sistema di gioco completamente diverso a seconda del fatto che si giochi ai piedi dello schermo o dall'altra parte della rete.

Il sistema di battuta ricorda i precedenti titoli legati al tennista americano, o per i più cresciuti, quello usato in *Pro Tennis Tour 2*. Ogni volta che si pigia il tasto relativo alla battuta (ne esistono tre, ognuno con una velocità diversa) appare un piccolo cerchio, che deve esse-

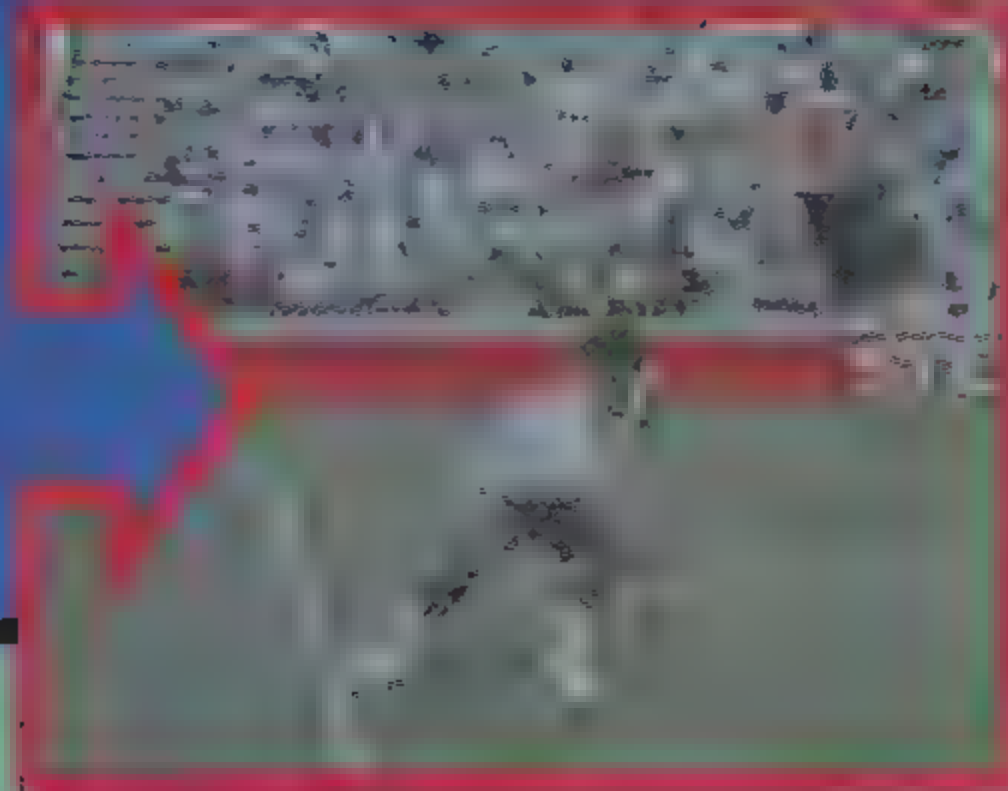
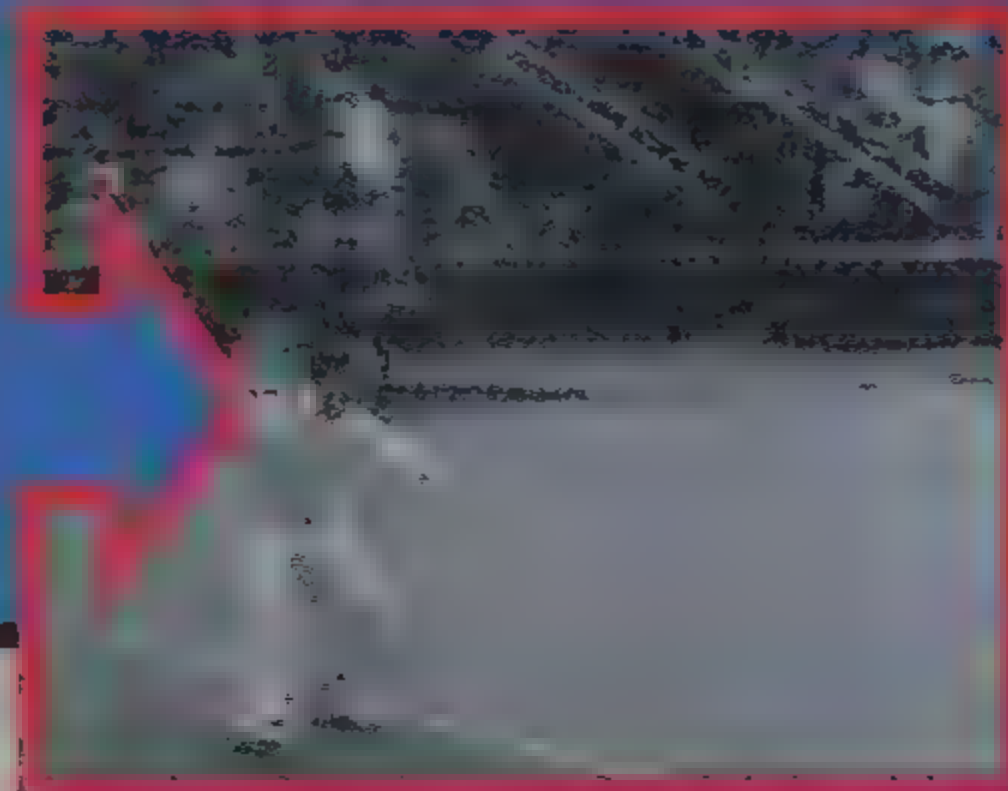
Honk Hong è una delle ambientazioni più ispirate del gioco.

Giocando con la prospettiva dell'atleta, sarà difficile capire quando colpire la palla, ma una volta preso il tempo...

Il pubblico, a ogni punto realizzato, e a seconda della sua spettacolarità, applaudirà e schiamazzerà di conseguenza.

re diretto verso la zona di battuta, se si pigia nuovamente il tasto per tempo, la pallina ricadrà nell'esatto punto in cui si desidera. Naturalmente, più la battuta sarà veloce, più veloce sarà il movimento del piccolo cerchio.
Una cosa che possiamo definire un po' anomola in questo titolo, è che, a differenza di quanto ci si poteva aspettare cioè un gioco che permettesse di crearsi il proprio tennista e di affrontare i vari tornei del circuito ATP la Codemasters ha preferito buttarsi su un genere molto più arcade, con tanto di Game Over finale, nel caso si venga battuti. Si hanno a disposizione quattro tornei principali, Spagna, Honk Hong, Germania e Russia, e in ogni nazione si deve affrontare il campione in carica (è comunque possibile determinare quanti set si devono affrontare), solo sconfiggendolo si potrà accedere al

APOLOGIA DI PASSATO

L'introduzione del gioco mette a confronto due stili di gioco differenti. I tennisti del passato e il numero uno del momento: Pete Sampras.

È possibile effettuare incontri misti. Anche se il "sesso debole" potrebbe sembrare avere la peggio, il più delle volte capita il contrario.

Con la visuale in soggettiva, nel doppio, è possibile vedere il proprio compagno, o compagna, muoversi lungo il campo di gioco.

nuovo torneo, ed eventualmente affrontare avversari di nazionalità ben più temibili (Australia, Stati Uniti, Germania, ecc) e due tennisti particolari, che saranno tenuti segreti finché non si sono sconfitti tutti gli altri. Questo tipo di approccio, per quanto possa sembrare accattivante e divertente, mina non poco quello che, solitamente, gli estimatori di questo sport pretendono.
Cioè, la possibilità di affrontare un eleveto numero di tennisti nei vari turni di un torneo, con la speranza, una volta raggiunta una certa familiarità con il gioco, di vincere una finale. Purtroppo, questo non accade in Pete Sampras Extreme Tennis, riducendo il tutto a un titolo con un'elevata giocabilità, ma dalla longevità discutibile.
Le ottime schermate in Full Motion Video dei commentatori e i giudici di sedia che commentano i punti nella loro lingua natale, in fondo, non aggiungono niente di più al gioco.

• *Random*

PETE SAMPRAS EXTR. TENNIS

I personaggi presenti in *PSET* non si possono considerare pochi, ogni giocatore maschi ha la sua controparte femminile, questo soprattutto per rispettare le coppie miste quando si affrontano i tornei in doppio, ed è vero che avanzando, partita dopo partita, gli avversari si rendono degli ossi duri da battere. Comunque, un sistema di gioco più flessibile avrebbe sicuramente giovato, anche se il sistema prettamente arcade non toglie nulla alla giocabilità e al divertimento. È sicuro che ci sarà qualcuno che apprezzerà in maniera maggiore questa scelta, ma è altrettanto vero che la longevità di un titolo sportivo è dettata anche dalla possibilità di ripetere le gesta che i veri campioni attuano sui campi di tutta europa. È un peccato perché tecnicamente il gioco si presenta decisamente bene, rivelandosi un prodotto adatto a tutti. I fanatici delle simulazioni sono, però, avvertiti, potrebbero storcere il naso davanti a un'impostazione di questo tipo.

AGIRE & PENSARE

A ○ ● ○ ○ ○ P

PLAYSTATION

GIOCABILITÀ

Sicuramente ben realizzata, con scambi che permettono di ricreare la freneticità delle giocate a rete, o la monotonia degli scambi dal fondo

GRAFICA

I giocatori sono realizzati [illegible] È un peccato che [illegible] menti non siano stati implementati

SFIDA

Avanzando nei vari tornei bisognerà essere molto veloci e attenti, gli avversari non perdono nessuna occasione per darci del filo da torcere

SONORO

Buoni gli effetti e le voci degli arbitri che [illegible] il punteggio. Manca però l'annuncio del match point, del set point e così via

SOTTO CONTROLLO

Per muovere il tennista e indirizzare il colpi

Per effettuare la battuta veloce/Diritto

Battuta Media Pallonetto

Per effettuare la battuta lenta/Smorzata

Casa: SEGA
N°Giocatori: 1/2
Continua?: Sì
Livelli di difficoltà: 3

Negli ultimi mesi, tra un picchiaduro, uno sparatutto e il lancio della sua ultima piattaforma, la Sega ha sviluppato una personale "japanese way" dei cloni di *Tetris*, realizzando prima il celebre *Columns* e poi l'altrettanto celebre *Puyo Puyo* (che, in pratica, era *Columns* con una realizzazione grafica differente). Ora, con *Baku Baku Animal*, la grande "S" ha deciso di introdurre una nuova piccola (ma divertente) modifica al genere. In questo ultimo titolo per Saturn, vedremo scendere dalla sommità dello schermo pezzi con due simboli, corrispondenti a due (su un totale di cinque) diversi tipi di cibo. Non basterà però accostarli per farli sparire. Pur essendo molto importante avvicinarli il più possibile, infatti, si dovrà attendere l'arrivo di alcuni pezzi particolari, sempre con due soli simboli, ma stavolta raffiguranti alcuni animali (uno per ogni tipo di cibo), da lasciar cadere sopra, o di fianco, alle pile di alimenti appropriate. Questa operazione permetterà all'animale (con un divertente effetto grafico) di "ripulire" lo schermo da tutto il cibo con il quale viene a contatto, innescando prevedibili reazioni a catena. Altro modo per liberare lo schermo, comunque, è offerto dai pezzi bonus (elargiti con incredibile parsimonia) che possono essere posati su qualsiasi simbolo. Così facendo, verranno eliminati tutti i pezzi di quel tipo, sia quelli localizzati nelle immediate vicinanze del bonus, sia quelli che si trovano lontano o "accerchiati"

BAKU BAKU

Le somiglianze con i classici *Tetris* e *Puzzle Bobble* sono davvero tante.

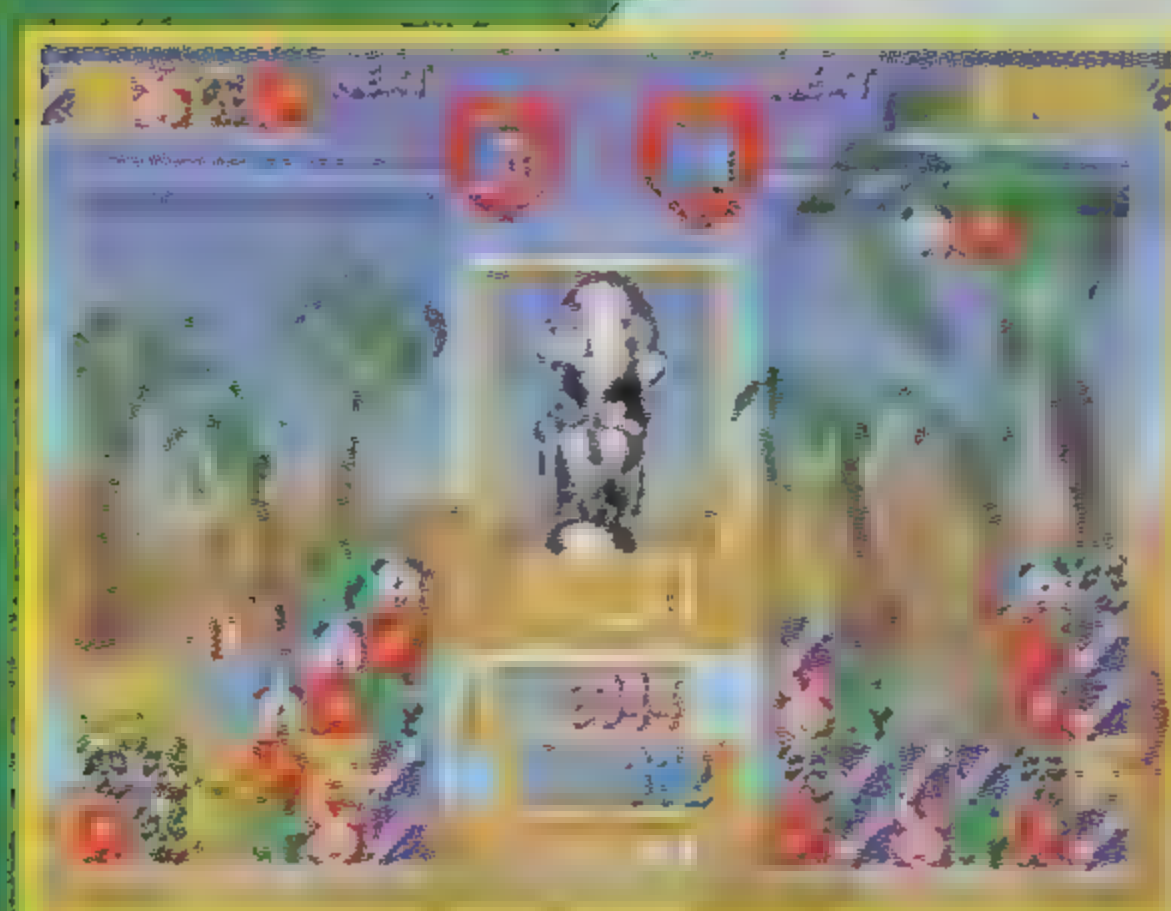
In caso di vittoria o sconfitta, compariranno sullo schermo delle classiche animazioni giapponesi realizzate in computer grafica.

IL RE NUDO

Notizie spaventose attendono il povero Re: il principe è sparito nel nulla. Ma Sua Maestà non si perde d'animo e manda la figliola a indagare

da simboli differenti. Tutti i pezzi che si riesce a far sparire, com'è tradizione nei puzzle-game, vengono riversati fragorosamente (e alla rinfusa) nello schermo dell'avversario, che si troverà quindi a dover fronteggiare molti più grattacapi del previsto. Avremo l'opportunità sia di sfidare un amico (i rompicapo sono sempre il modo migliore per rovinare definitivamente una lunga amicizia...), sia di competere contro degli avversari virtuali, seguendo una bizzarra storia di intrighi reali e fughe principesche che attraversa sei livelli, di difficoltà crescente. Andando avanti nel gioco, si ha l'opportunità di scoprire un nuovo simbolo (il formaggio) e un nuovo animale (il topo), che si vanno ad aggiungere agli altri. Ci si può sfidare anche in una gara a tempo, tentando di battere il proprio avversario col minor numero di mosse: un conteggio automatico stabilirà l'eventuale primato di velocità.

• Gearloose

Si ringrazia Astrocomputer - Roma

BAKU BAKU

L'esperienza della Sega si fa sentire anche nei giochi "piccoli" come questo. *Baku Baku Animal* è un ottimo Puzzle-Game, arricchito da una veste audiovisiva semplice ma efficace. La grafica, sicuramente non spettacolare (ma un gioco del genere non ne ha bisogno) è pulita e divertente, mentre le musiche creano la giusta atmosfera aiutando a concentrarsi nelle concitate fasi di gioco, senza per questo essere poco orecchiabili. L'immensa giocabilità fa il resto, risultando determinante per il successo di questo gioco. Certo i tre livelli di difficoltà sono pochini, considerando anche che il primo serve come prova per i principianti (non presenta neanche tutti e sei gli stage). Si sa però che, in giochi di questo tipo, si ottiene il massimo del divertimento contro un avversario umano, e da questo punto di vista *Baku Baku Animal* non delude le aspettative. Resta quindi un acquisto consigliato, specialmente se non avete ancora un "gioco-passatempo" con cui superare i lunghi pomeriggi di inizio scuola.

AGIRE & PENSARE

A ○ ○ ● ○ ○ P

SATURN

GIOCABILITÀ (1–10)

Il sistema di gioco può sembrare un po' macchinoso finché non ci si prende la mano (e soprattutto, non si riesce a distinguere i vari tipi di animali).

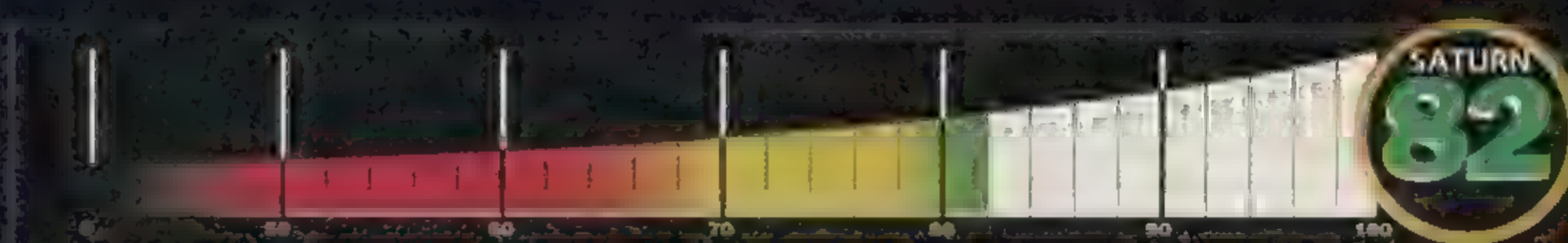
GRAFICA (1–10)

[illegible]

SFIDA (1–10)

Non ci vorrà molto per completare lo story mode, ma lo si rigioca volentieri di tanto in tanto, soprattutto per sfidare un amico

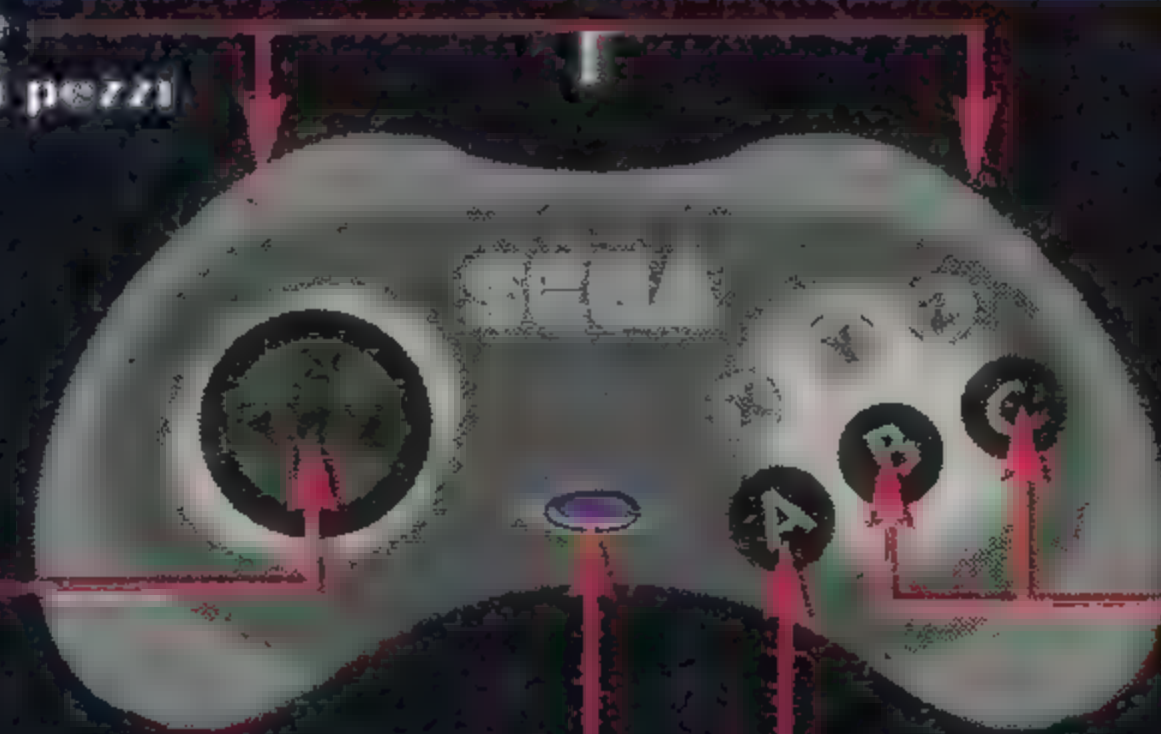
SONORO (1–10)

Niente di eclatante, per carità, ma le musiche sono allegre e divertenti, in linea con il resto del gioco

SOTTO CONTROLLO

Per far cadere velocemente i pezzi

Per spostare i pezzi

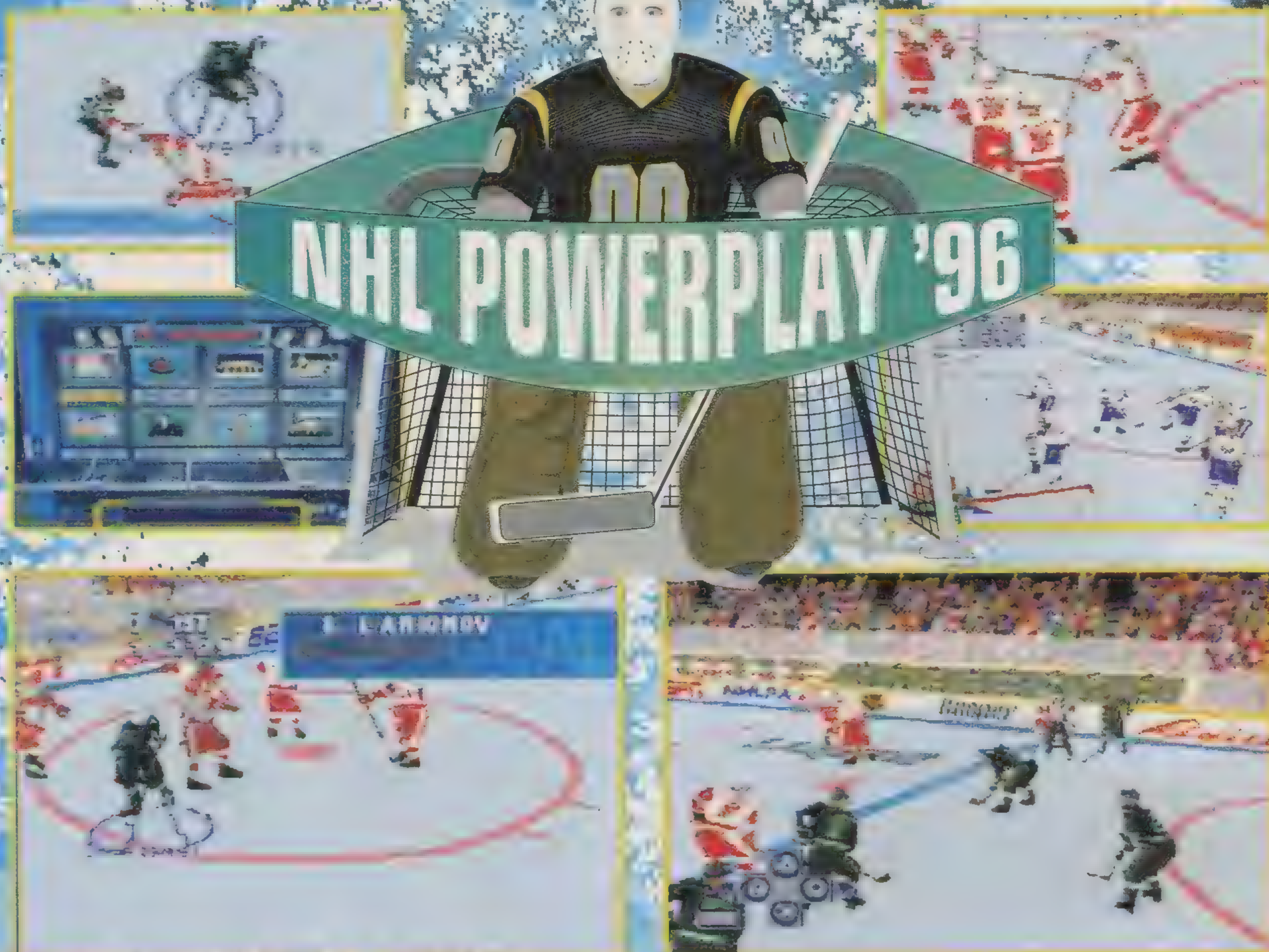
Pausa

Per ruotare i simboli in senso orario

Per ruotare i simboli in senso antiorario

Casa: VIRGIN/RADICAL
N°Giocatori: 1/2
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 1

NHL POWERPLAY '96

L'hockey è una disciplina che, almeno da noi, non ha certo, un seguito di seguaci estremamente numeroso. Ebbene, la produzione di giochi di hockey visti fino a oggi, perlomeno sulle console a 32 bit, si è sempre mantenuta sopra una certa media, e l'uscita di questo *NHL PowerPlay '96,* continua questa sana tradizione.
Nel gioco, il motore poligonale che gestisce gli spostamenti del campo e i giocatori, si comporta decisamente bene, dando una buona impressione di fluidità, e una definizione pregevole agli sprite dei giocatori. Unico neo, la scarsa maneggevolezza delle telecamere da parte del giocatore, che, comunque, non rovina certamente il gioco. Dal punto di vista simulativo/manageriale poi, *NHL Powerplay '96,* offre tutto ciò che il vero appassionato potrebbe desiderare. Le modalità di gioco, che si dividono in esibizione, campionato nazionale, playoff e, addirittura, mondiale, con tanto della presenza della squadra italiana, le statistiche riguardanti ogni singola formazione, dalla preparazione tecnica al grado di "stamina", ossia resistenza fisica, e, infine, la classica sezione tattica, nella quale decidere che elementi selezionare per la formazione e studiare la disposizione della squadra in campo, offrono una varietà di opzioni che certamente non mancherà di saziare anche l'appassionato più esigente.
La padronanza dei controlli, viene acquisita abbastanza rapidamente, sebbene i tasti che governano le azioni dei giocatori, cambino funzione, a seconda del possesso, o meno, del disco. Anche l'intelligenza artificiale degli avversari è ben strutturata, in grado di comprendere la tecnica di gioco dell'avversario, e di adattarsi a essa nel miglior modo possibile, creando partite di grande contenuto agonistico, in maniera particolare, quando si è nel pieno svolgimento dei playoff.

• Orwell 2000

Una volta realizzato un gol, la telecamera del gioco segue da vicino i momenti di gloria della squadra vincente...

...in ogni caso, è possibile rivedere l'azione vincente, tramite una comodissima opzione di replay.

NHL POWER PLAY '96

Fin dalle prime battute, si può notare come *NHL Power Play Hockey '96* sia un titolo, molto curato, sia sotto l'aspetto tecnico, che per quanto riguarda la giocabilità. Sicuramente, uno dei fattori che saltano subito all'occhio, è il dinamismo che *PP '96,* riesce a esprimere durante la partita, coadiuvato da brani rock in grado di esaltare la frenetica azione di gioco, e dalla generosità dei continui cambi di inquadratura, che, senza disturbare, riescono a dare al tutto, un che di cinematografico. Il sistema di controllo, può sembrare leggermente complicato, durante le prime partite, ma basta un po' di pratica per accorgersi subito di come sia semplice mettere in pratica svariate tattiche da impostare contro le squadre avversarie, queste ultime caratterizzate da una propria tecnica di gioco e dal proprio grado di intelligenza artificiale. Buona anche l'idea di inserire la modalità World Tour, che permette di giocare un confronto diretto con le squadre delle nazionali di Hockey su ghiaccio.

AGIRE & PENSARE
A ● ○ ○ ○ ○ P

SOFTWARE NEWS
Novità Software dal Mondo

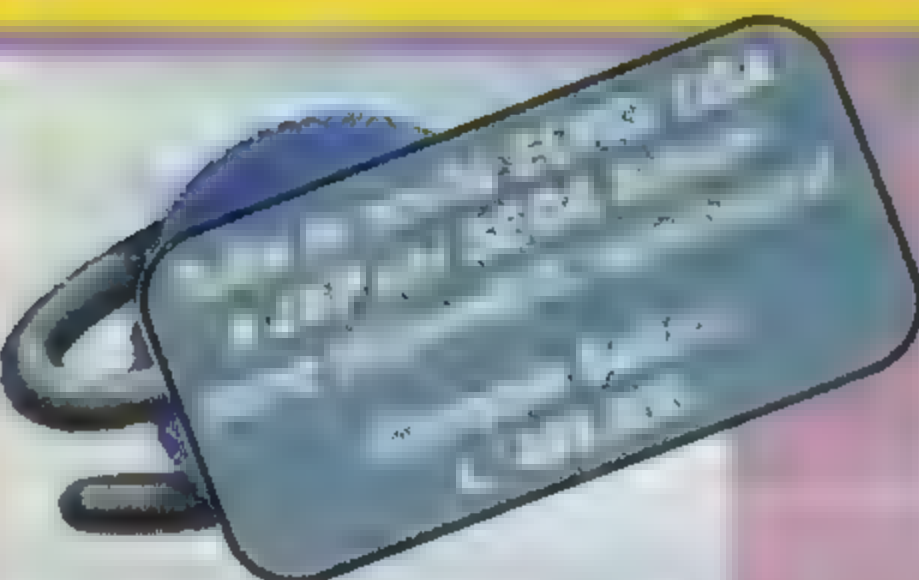
10024 MONCALIERI (To)
Via G. Deledda, 18
Tel.
011.681.11.31
Solo vendita per corrispondenza

GIOCHI INCREDIBILI A PREZZI IMBATTIBILI!

MEGA DRIVE
a partire da L. 29.000

Disponibili oltre 500 titoli

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

pal L. 439.000
universale L. 589.000

Tutti i prodotti sono coperti da garanzia 12 mesi.
Tutti i prezzi si intendono **I.V.A. compresa.**
Nomi e marchi riportati sono di competenza dei legittimi proprietari.

PLAYSTATION

CONSOLE PSX+PAD+DEMO	EURO	439 000
CONSOLE PLAYSTATION	UNIV	589 000
JOYPAD ORIGINALE SONY		59 000
MEMORY CARD		55 000
CAVO ANTENNA RF	EURO	49 000
ACTUA GOLF	EURO	95 000
ACTUA SOCCER	EURO	89 000
ADIDAS POWER SOCCER	EURO	95 000
AGILE WARRIOR	EURO	99 000
AIR COMBAT	EURO	95 000
ALIEN TRILOGY	EURO	99 000
ALONE IN THE DARK 2	EURO	99 000
AQUANAUT'S HOLIDAY	EURO	99 000
BIO HAZARD	JAP	159 000
BUST A MOVE 2	EURO	95 000
CHRONICLES OF THE SWORLD	EURO	99 000
CRITICOM	EURO	95 000
CYBERIA	USA	99 000
D	EURO	99 000
DARK STALKERS	EURO	95 000
DESCENT	JAP	99 000
DISCWORLD	EURO	89 000
DOOM 2	EURO	109.000
EARTHWORM JIM	EURO	99.000
ECSTATICA	EURO	99.000
EXTREME GAMES	EURO	99.000
EXTREME PINBALL	EURO	99 000
FADE TO BLACK	EURO	105 000
FIFA INTERNAT. SOCCER 96	EURO	99 000
FORMULA 1	EURO	95 000
GEX	EURO	95 000
GUNSHIP 2000	EURO	95 000
J-LEAGUE PRIME GOAL EX	JAP	99 000
JHON MADDEN 96	EURO	109 000
JHONNY BAZOOKATONE	EURO	95 000
JUMPING FLASH	EURO	95 000
KRAZY IVAN	EURO	95 000
LOADED	EURO	99 000
MAGIC CARPET	EURO	105 000
MORTAL KOMBAT 3	EURO	95 000
MYST	EURO	95 000
NAMCO MUSEUM VOL.1	EURO	95 000
NAMCO SOCCER	JAP	99 000
NBA IN THE ZONE	EURO	109 000
NBA JAM T. E	EURO	99 000
NBA LIVE 96	EURO	105.000
NEED FOR SPEED	EURO	105.000
NFLGAMEDAY	EURO	95 000
NHL FACE OFF	EURO	95 000
OLYMPIC GAMES	EURO	99 000
ON SIDE SOCCER	EURO	Telefona
PANZER GENERAL	EURO	99 000
PGA GOLF 96	EURO	105 000
PHILOSOMA	EURO	99 000
PLYMPIC GAMES	EURO	99 000
POWER SERVE TENNIS	EURO	105 000
PUZZLE BUBBLE 2	EURO	105 000
RAYMAN	EURO	105 000
REDIDENT EVIL	EURO	95 000
RESIDENT EVIL	USA	129 000
RIDGE RACER	EURO	85 000
RIDGE RACER REVOLUTION	EURO	89 000
RISE OF THE ROBOT 2	EURO	99 000
ROAD RUSH	EURO	99 000
SHELL SHOCK	EURO	99 000
SKELETON WARRIORS	EURO	95 000
STAR BLADE ALPHA	EURO	99 000
STREET FIGHTER ALPHA	EURO	95 000
STRIKER 96	EURO	89 000
TEKKEN	EURO	109 000
TEKKEN 2	EURO	95 000
THO SHIN DEN 2	EURO	98 000
THUNDER HAWK 2	EURO	99 000
TOSHINDEN	EURO	99 000
TOTAL NBA 96	EURO	95 000
TRUE PINBALL	EURO	99 000
WARHAWK	EURO	99 000
WING COMMANDER 3	EURO	109 000
WIPE OUT	EURO	99.000
WORMS	EURO	95.000
WWF COIN OP	EURO	85 000
ZERO DIVIDE	EURO	95 000

Euro. L. 98.000

Euro. L. 95.000

Euro. L. 89.000

Euro. L. 95.000

Euro. L. 95.000

TEKKEN 2 e FORMULA 1 europei sono disponibili... ...ordinali subito!

Euro-PAL disponibile a L. 95.000

Euro-PAL disponibile dal 20/9 a L. 95.000

Lollipop

V. RESISTENZA 19/A - LOC. CÀ DI SOLA - CASTELVETRO (MODENA) TEL./FAX 059/702235

NOLEGGIO E VENDITA VIDEOGAMES E ACCESSORI

Permuta dell'Usato

GIOCHI PER 3DO, NEO GEO CD, SEGA CD E MEGA CD DA L. 20.000

La settima edizione di SERIE A-FANTACALCIO, oltre a nuove statistiche e al regolamento riveduto e corretto, contiene in omaggio un nuovo entusiasmante gioco: il FANTABASKET. Una nuova simulazione sportiva entra a far parte del meraviglioso mondo dei FANTASPORT. Non perdetela!

Fantacalcio™ e FantaBasket™ sono marchi registrati Studio Vit

Compilare, ritagliare e spedire a Studio Vit, via Aosta 2, 20155 Milano - tel. 33100413

Desidero ricevere n.... copie del libro FANTACALCIO Serie A 95/96 a L. 25.000 cad. (più L. 2.000 di spese di sped.)

Nome..

Cognome..

Via..

Cap.................. Città................................

SISTEMA DI PAGAMENTO

Pago subito e allego in busta chiusa:

- ❑ assegno bancario o circolare intestato a Studio Vit
- ❑ ricevuta originale di versamento su c/c postale n.17200205 intestato a Studio Vit.

DA AGOSTO IN TUTTE LE LIBRERIE

Casa: SPECTRUM HOLOBYTE
N°Giocatori: 1
Continua?: SÌ
Livelli di difficoltà: 3

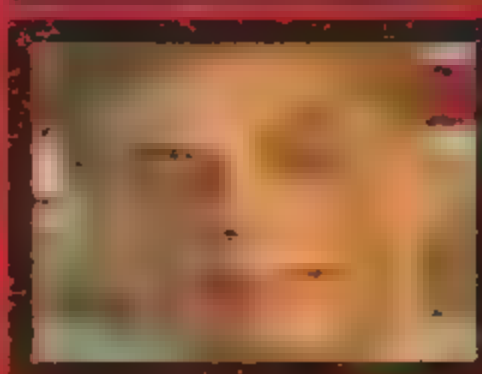
TOP GUN
FIRE AT WILL

Chi si ricorda di Top Gun, film ambientato in una scuola militare americana specializzata nell'addestramento dei migliori piloti? Spero tutti, poiché questo gioco si ispira chiaramente alla sopracitata pellicola, mettendoci nei panni dell'allievo Maverick (nel film interpretato da Tom Cruise), appena arrivato alla base, ma già determinato a diventare il migliore. Durante il corso di addestramento avremo modo di conoscere alcuni dei nuovi compagni, tra i quali Merlin, il nostro copilota, la graziosa Raven e soprattutto l'odioso Stinger, che non perderà occasione di provocarci e deriderci. Occasionalmente, poi, verremo informati sugli avvenimenti del giorno grazie a un notiziario, in stile CNN, e all'inviata Amanda, sempre pronta a fornire ulteriori dettagli della situazione.

Con la visuale da dietro l'aereo, è sempre possibile avere informazioni utili.

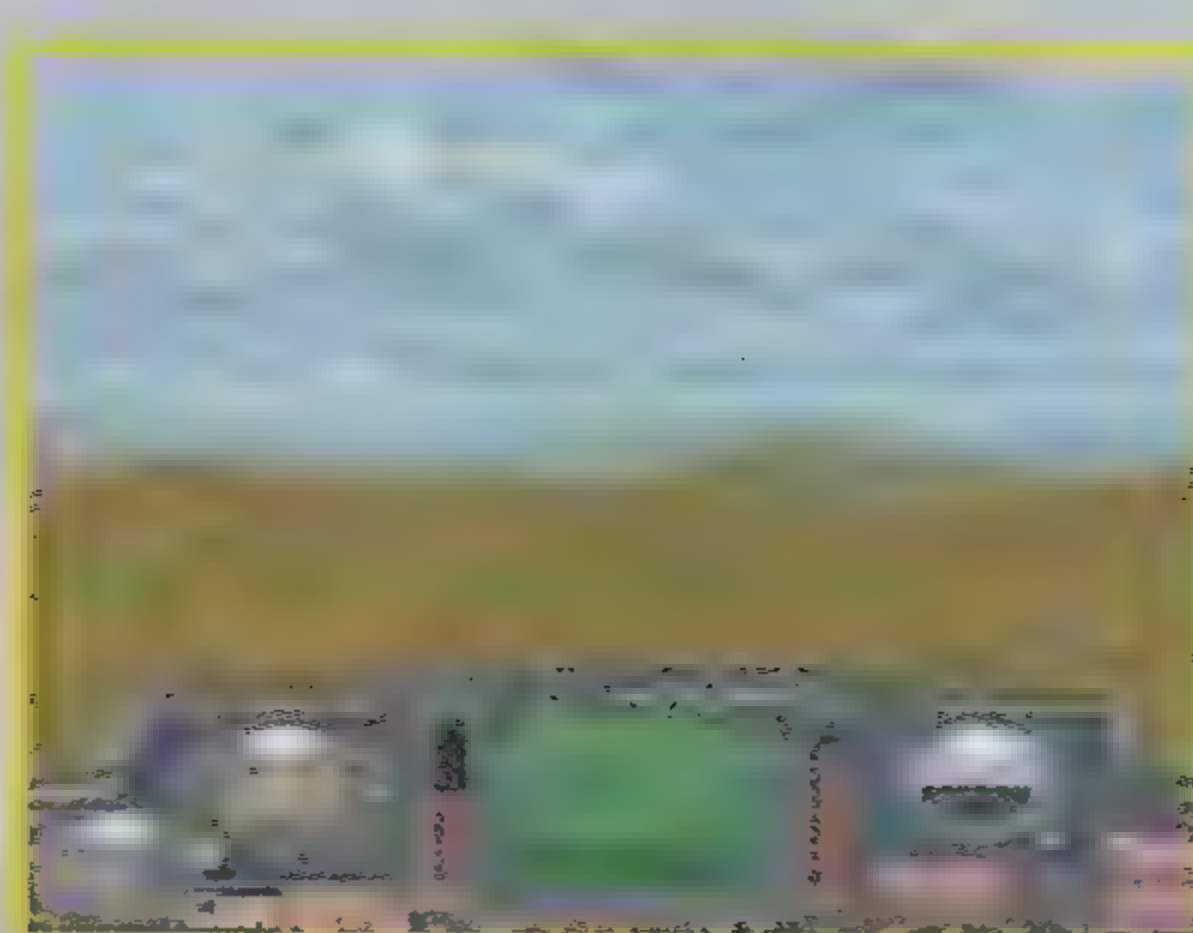
Il ruolo di maggior importantanza durante l'addestramento, comunque, spetta all'istruttore Hondo, che introdurrà i piloti alle missioni e, soprattutto, criticherà duramente gli stessi nel caso in cui non riuscissero a portarle a termine senza errori.
Tutte queste sezioni, di contorno al gioco vero e proprio, sono rappresentate da filmati in Full Motion Video con attori professionisti (premettendo che Tom Cruise non c'è, specifichiamo che Hondo è impersonato da James Tolkan, interprete, tra l'altro, della trilogia di Ritorno al Futuro) e musiche tratte direttamente dalla colonna sonora del film, ricor-

DIMMI COME TI CHIAMI, E TI DIRÒ CHI SEI

HONDO
Istruttore dell'accademia, è un personaggio complesso che ci darà parecchio filo da torcere.

STINGER
Rivale numero uno, sempre pronto a prendersi gioco di Maverick e delle sue, indiscusse, abilità.

RAVEN
Una deliziosa ragazza che si rivelerà estremamente importante per Maverick.

MERLIN
Più di un semplice copilota, un vero amico.

AMANDA MOORE
È l'inviata del notiziario TV. Attenzione a tutto quello che dirà, potrebbe esserci utile, prima o poi.

L'abitacolo, per quanto possa sembrare scarno, fornisce i dati necessari.

Una volta inquadrati nel mirino, gli aerei nemici diventano il bersaglio principale dei missili a ricerca di cui il nostro veivolo è munito.

dando un po' la struttura di titoli in stile *Wing Commander III*, uscito, tra l'altro, poco tempo fa anche in versione PlayStation.

Passando al gioco vero e proprio, si avrà la possibilità di regolare alcuni parametri come il testo su schermo, disponibile in diversi idiomi (tra i quali, anche se non perfettamente curato, c'è l'italiano), la configurazione del joypad e il livello di difficoltà fra quelli disponibili.

Fatto questo, saremo pronti per cominciare la missione ai comandi del nostro Tomcat. Ed è proprio una volta messisi ai comandi che si nota subito l'impostazione di gioco totalmente arcade, che non prevede sezioni di decollo e atterraggio, strumenti di volo particolarmente sofisticati o missioni elaborate: tutto quello che dovremo fare sarà inseguire gli aerei nemici e, una volta che si trovano nel nostro mirino, sparare con le armi a disposizione, un cannone mitragliatore per la breve distanza e missili a ricerca in caso di scontri a lungo raggio. Le uniche attinenze alla simulazione sono costituite dagli stalli, che si verificheranno nei casi in cui l'aereo venga sottoposto a manovre particolari, e dall'utilizzo degli chaff e dei flare, cioè piccoli richiami che sviano eventuali missili che si trovano sulla nostra scia. I pochi comandi disponibili facilitano comunque la gestione del velivolo, essendo ben posizionati su joypad e azionabili semplicemente anche in situazioni piuttosto caotiche.

In volo, la grafica dei paesaggi risulta curata e fluida anche se, per quanto riguarda la costruzione di ambienti più complessi, il livello di dettaglio e vari effetti, come esplosioni, scie di fumo e nuvole, sarebbero potuti essere maggiormente curati. Sul fronte del sonoro, in combattimento si riduce principalmente a qualche effetto e alle frasi digitalizzate degli altri piloti, che garantiscono una sensazione di coinvolgimento piuttosto elevata, almeno all'inizio...

• *Walrus*

Graficamente, gli elementi di contorno non sono proprio il massimo.

TOP GUN

Nonostante questo *Top Gun Fire at Will* non sia un brutto gioco, non è facile apprezzarlo pienamente. Anche se i requisiti per avere successo (grafica e sonoro spettacolari grazie a svariate sequenze video e musiche originali del film, metodo di controllo semplice e preciso e un bel po' di munizioni da consumare sulla coda degli aerei nemici) ci sono tutti, il problema è che quando si compra un gioco ci si aspetta di trovare un titolo coinvolgente e divertente da scoprire a ogni partita, e non una serie di filmati interrotti da uno sparatutto che, seppur valido, annoia subito. Questo, comunque, non deve trarre in inganno gli appassionati del genere, poiché *Top Gun* risulta sicuramente più spettacolare, giocabile e divertente di un *Air Combat* qualsiasi, grazie anche a un'ambientazione affascinante e a situazioni di gioco sufficientemente varie. In conclusione, per gli amanti di giochi in stile *Wing Commander III* questo titolo è un acquisto praticamente obbligato, ma, chi sta cercando qualcosa di nuovo e particolare, guardi pure altrove.

AGIRE & PENSARE

A ● ○ ○ ○ ○ P

Gli annunci devono essere spediti a Game Power- Annunci via Aosta 2 - 20155 MILANO o inviati via fax a GP Annunci 02-33104726

VENDO

VENDO SNitendo con 5 giochi (Mortal Kombat 3, Donkey Kong, Shaq-Fu, Super Mario World, Super Game Boy) e 2 joypad a L. 250.000. Inoltre vendo GB con 11 giochi e adattatore per 4 giocatori L. 200.000 e GG con 6 giochi a L. 180.000.
Luigi - tel. 0761/699205 - 0336/478392

VENDO Neo Geo CD con imballi originali con 2 joypad + Samurai Shodown 3 + Fatal Fury 3 + King of Fighter '95 all'incredibile prezzo di L. 500.000 oppure scambio con PSX o Saturn.
Lino - tel. 0881/615163 ore pasti

VENDO Sega MD + 2 joypad + 2 joystick professionali mod. da bar con mode-autofire-slow-turbo di cui uno a 6 tasti + adattatore cartucce universale + 35 giochi tra cui: Fifa Soccer 95 e 96, NHL Hockey 96, NBA Live 96, Cannon Fodder, MK, Sonic 3. Il tutto solo in blocco a L. 1.000.000.
Luigi - tel. 0566/53624 ore pasti

VENDO/scambio/compro titoli SNes. Dispongo dei seguenti: NBA All Star Challenge, Super Tennis, Super Ghouls'n'Ghost, Street Fighter 2 Turbo, Fifa I. Soccer, Final Fight 2, The Legend of the Mystical Ninja. Cerco possibilmente: Weapon Lord, Donkey Kong Country 1, 2, 3, Yoshi Island, Front Mission, Nobunaga's Ambition ed altri. Valuto inoltre qualsiasi altra offerta.
Diego Dainese - S. Marco 4705 - 30124 Venezia - tel. 041/5287528

VENDO Sony PSX + cavo adattatore RFU + i seguenti giochi: Fifa 96, Road Rash, Destruction Derby, Ridge Racer Revolution. Il tutto originale con pochissimo tempo di vita a L. 1.150.000 trattabili. Occasione irripetibile!!
Lelio - tel. 0583/599922

VENDO per PSX europea (pal) Tekken L. 85.000; vendo sega MD europeo con 2 joypad originali a 3 tasti, 1 joypad a 3 tasti Turbo, 1 joypad originale a 6 tasti e 1 joystick a 6 tasti + i seguenti giochi: Tiny Toon, Global Gladiators, Quackshot, Sonic 3, Cool Spot e altri e un adattatore per i giochi giapponesi. Il tutto in perfette condizioni con imballaggi, istruzioni e cavi a sole L. 480.000. Possibilmente in zona Genova e provincia.
Maurizio - tel. 0185/325303 ore pasti

VENDO MD2 con 2 joypad a 6 tasti + 7 giochi ed un adattatore (Mega Key). Vendo inoltre GB con alimentatore, cuffie + Maru's Mission (a L. 80.000) + Alien 3, Darkwing Duck, Dr. Mario, F1 Race (+ adattatore per 4 giocatori), Hook, Terminator 2 (a L. 35.000 cad.), Super Kick Off, Turtles 3 (a L. 40.000), Street Fighter II (a L. 50.000) tutto in blocco a L. 250.000.
Lorenzo Prato - via Marco Polo, 51 - 84043 Agropoli (Sa) - tel. 0974/822424 escluso il giovedì

VENDO Atari Lynx II con gioco (a scelta) e alimentatore per la corrente a L. 120.000 o senza gioco a L. 100.000. Vendo inoltre i seguenti giochi: Roadblaster, Hard Drivin', Checkered Flag, Awesono Golf, Warbirds, World Class Soccer, Basketbrawl e Pit Fighter a L. 35.000 cad e borsa per il trasporto a L. 20.000. Il tutto in blocco a L. 300.000; esamino eventuali scambi.
Roberto Favalli - vicolo del Lauro, 13 - 39012 Merano (Bz)

VENDO A500 plus, completo di monitor, tastiera con l'unità a dischetti, alimentatore con i cavi, mouse, joystick, dischetti da 3,5" con più di 20 giochi e alcuni programmi, completo di manuali a L. 600.000. Vendo inoltre MD 2 con joypad e un gioco (Primal Rage), in ottime condizioni a L. 220.000.
Davide - tel. 0547/661191

VENDO/scambio giochi per SNes: MK 3 L. 90.000, Killer Insinct L. 80.000, Donkey Kong 2 L. 92.000, Chrono Trigger L. 110.000, Secret of Mana L. 55.000, Donkey Kong Country L. 60.000, Pitfall L. 49.000, Vortex L. 49.000, The Empire Strike Back L. 49.000, Mystic Quest L. 35.000, Congo's Caper L. 49.000 ed altri. Tutto in perfettisime condizioni. Max serietà.
Daniele - tel. 080/835354

VENDO/scambio SNes + 2 joypad con le seguenti cassette: Double Dragon V a L. 40.000, Final Fight II L. 90.000, Street Fighter II Turbo L. 60.000, MK III L. 110.000, Krusty's Super Jun House L. 50.000. Tutte in perfette condizioni e con non più di 2 mesi di vita. Disposto anche a scambiare il tutto con Playstation o a vendere in blocco a L. 500.000.
Fabio - tel. 080/8753668 ore pasti

VENDO SNes americano con le seguenti cartucce: Yoshi's Island, SMKart, Fifa Soccer, MK I e II, Castlevania IV, Bubsy solo in blocco alla modica cifra di L. 600.000. Il tutto in ottime condizioni, compreso adattatore universale. Max serietà.
Fabio - tel. 091/427169 ore pasti

VENDO Sony Playstation 3 mesi di vita + i giochi Fifa '96, Total NBA 96 e Ice Hockey L. 700.000.
Sandro - tel. 0573/382866

VENDO Tekken e Wipeout per Playstation pal a L. 120.000 o L. 60.000 cad.
Nicola - tel. 030/8910576 ore pasti

VENDO x SNes cartuccia International Superstar Soccer Deluxe (Usa) nuovo a L. 100.000 comprese spese di spedizione.
Antonello - tel. 085/4151891 ore pasti

VENDO Play Station originale giapponese scart con doppia modifica (accetta tutti i giochi di tutte le nazionalità con audio sincronizzato) + CD demo + 2 joypad + 2 memory card + mouse a L. 500.000. Vendo inoltre a prezzi stracciatissimi NegCon, cavo link, memory card e diversi giochi (del calibro di Tekken 2, Ridge Racer Revolution, Wipeout, Resident Evil (Bio Hazard), Alien Trilogy, ecc.).
Paolo - tel. 0424/540388 ore pasti

VENDO MD 16 bit con 2 joystick e 29 cartucce, con annesso 32X con 4 cartucce + adattatore giapponese. Al prezzo di L. 500.000.
Massimo - tel. 050/818802 ore serali

VENDO SNitendo pal + cavi di collegamento + 2 joypad + Super Mario World a L. 200.000. Vendo inoltre le seguenti cartucce tutte pal: S. Mario Kart L. 65.000, Zelda III L. 38.000, Donkey Kong Country L. 80.000, Diddy's Kong Quest L. 90.000, Int. Superstar Soccer Deluxe L. 70.000 e altri. Oppure vendo tutto in blocco a L. 750.000, console + 10 giochi. Tutti i prezzi sono trattabili.
Davide - tel. 0144/363327 ore pasti

VENDO Neo Geo CD 4 mesi di vita + 2 joypad, cavo scart, alimentatore e 10 giochi: Samurai Shodown 2, Samurai Shodown 3, Top Hunter, Agressor of Dark Combat, Nam 1975, Aero Fighters 2, Fatal Fury Special, The King of Fighter '94, Alpha Mission 2 e Super Sidekicks 3, con imballi originali ed in perfette condizioni, il tutto a L. 900.000 trattabili. Scambio tutto con Sony Play Station o Sega Saturn con almeno 3 giochi.
Marcello - tel. 095/902423 dalle 13.30 alle ore 16

VENDO Neo Geo Cd + 10 giochi a L. 700.000 + spese postali. Tutte le ultime novità: Fatal Fury Real Bout, Samurai Shodown 3, The King of Fighters '95, Fatal Fury 3, Street Hoop, Top Hunter, Super Sidekicks 3, View Point, Last Resort, Art of Fighting 2.
Oppure scambio il tutto con PlayStation con un minimo di 2 giochi.
Andrea - tel. 0481/80037

VENDO 3 cassette per SNes e sono: International Super Star Soccer L. 95.000 (nuova), Kick Off L. 56.000, Super Mario World L. 20.000.
Marco - tel. 0744/719369

VENDO Snes usa compatibile con SFamicom + 2 joypad e la cartuccia Chrono Trigger a L. 150.000 non trattabili.
Alessio - tel. 0431/33514

VENDO/scambio numerosi giochi per Play station (tutti originali) tra cui King's Field 2, Loaded, Jumpin' Flash. I prezzi variano dalle 40.000 alle 60.000.
Marco - tel. 0173/979366

VENDO 3DO Panasonic Fz-10 con sei mesi di vita, completo di pad originale, adattatore NTCS-RGB, coppia di pad ad infrarossi con ricevitore, ed i seguenti giochi: Wing Commander 3 (Usa), Fifa International Soccer (Usa), Super Street Fighter 2X (Jap), Super Wing Commander (Usa) e altri. Tutto in perfette condizioni con imballi e manuali originali a L. 650.000 trattabili.
Tel. 0332/310683 dalle 10 alle 18

VENDO/scambio Summoner Devil per Saturn Jap per PSX: Tekken (Jap), Winning Eleven (Jap), Wipeout (Pal), Toshinden (Jap). Inoltre cerco giochi e un joypad per Nec Pc-Fx. Scambio solo con giochi in ottime condizioni.
Paolo - tel. 0445/365968

VENDO SNitendo Pal con 2 joypad, 11 cartucce tra cui Killer Instinct, Donkey Kong Country 1 e 2, Pocky e Rocky 2, Inter. Superstar Soccer 1 e 2, Captain Commando. Tutto in condizioni perfette e con rispettive scatole originali, allo strabiliante prezzo di 700.000 lire. Vendo inoltre MD giapponese con adattatore, 1 joypad e venti cartucce, tutto in buonissime condizioni a sole L. 550.000. Fabrizio - tel. 02/55602588 ore pasti

VENDO i seguenti titoli per Sega Saturn: Cyber Speedway L. 50.000 (Usa) e Rayman L. 70.000 (Jap). Tutti e due in perfette condizioni. Giulio - tel. 099/4520673 fino alle 22.30

VENDO Sony PSX universale, cavi, 2 joypad + 1 prolunga, 1 memory card, 2 giochi (MK 3, Bust a Move 2) a L. 500.000 non trattabili. Spedisco in tutta Italia (L. 10.000). Massima serietà.
Marco - tel. 010/6967553

VENDO/scambio/cerco SFamicom + 4 joypad + adaptor + Swild Card + S. Wild Boy + S. Game Boy + S. Mario Kart + GB + luce + custodia.
Tiziano - tel. 0187/517068

VENDO SNes (usa) + 2 joypad + 1 joystick a 6 tasti + 65 giochi tra cui tutte le ultime novità come: Donkey Kong country 1 e 2, Earthworm Jim 1 e 2, International S. Star Soccer Deluxe, Fifa 96 a L. 530.000. Vero affare, vendo solo in blocco.
Massimiliano - tel. 0564/833367 ore pasti

VENDO GB trasparente + Mostermax, Tetris, Dr. Mario, Wario Blast a L. 150.000 o giochi separati a L. 35.000 cad.
Massimo - tel. 039/668487

VENDO le seguenti cartucce americane per SNes: Yoshi's Island a L. 85.000, Donkey Kong Country a L. 75.000, Super Mario All Stars a L. 50.000 e Killer Instinct a L. 60.000, il tutto in ottime condizioni.
Marco - tel. 0372/496414 dalle 17.30 alle 20.30

VENDO per MD le seguenti cartucce: Dracula di Bram Stoker L; 35.000, Mortal Kombat II L. 33.000, Dick Tracy L. 35.000, X-Men L. 40.000, Indiana Jones and the Last Crusade L. 45.000. I giochi sono tutti in perfette condizioni. Si richiede massima serietà. Annuncio valido solo per Napoli e provincia.
Fabrizio - tel. 081/3344808

VENDO console GG in perfette condizioni, completa di confezione e di 6 pile nuove. A tutto questo aggiungo 10 cartucce. Il tutto è in ottimo stato, vendo i giochi singolarmente o in blocco a L. 300.000. Vendo inoltre due giochi per 32X versione pal: Virtua Racing Deluxe e Virtua Fighter a prezzi da concordare, grande occasione. Svendo riviste del settore a metà del prezzo di copertina. Massima serietà.
Carlo - tel. 0439/787484

VENDO per Saturn Toshinden (jap) L. 65.000, Euro '96 (pal) L. 85.000. Tutti con istruzioni. Massima serietà.
Filippo - tel. 06/9364539

VENDO C64 con molti giochi, 1 joystick e il dataCassette a L. 250.000. Vendo inoltre SNes pal con i seguenti giochi: Street Fighter 2 Turbo (50.000), MK 3 (120.000), Killer Instinct (85.000), Final Fight 2 (85.000), Legend (75.000), Donkey Kong Country (120.000) e altri. li vendo in blocco a L. 760.000 o con SNes a L. 960.000.
Mirko - tel. 0575/354972

VENDO per SNes Congo's Caper, Urban Strike, Final Fight 2 e Gods in blocco a L. 320.000 oppure ognuna a L. 80.000.
Domenico - tel. 0823/789359

CERCO

CERCO i seguenti giochi usati per Play Station Pal: Doom, Total NBA '96, Disc World, Alone in the Dark 2, Rayman, Lemmings 3D, Warrior of Fate. Scambio Wipeout, Mortal Kombat 3, Loaded. Emanuele - tel. 011/9414582 ore pasti

CERCO da molto tempo disperatamente Fatal Fury 2 per NGCD.
Antonio - tel. 081/8343752

CERCO i seguenti CD per Neo geo: Ghost Pilots, Soccer Brawl, Sengoku 2, Riding Hero. Vendo MD con 7 cartucce, 2 pulsantiere e adattatore per giochi giapponesi a L.300.000, oppure scambio con un Neo Geo a cartucce, 2 joystick e almeno un gioco.
Marco - tel. 0165/552939 ore pasti

CERCO/vendo/scambio giochi per Play Station qualsiasi formato. Vendo Populous per SNes.
Davide - tel. 0524/574690

SCAMBIO

SCAMBIO Sega Saturn pal + 2 joypad + adattatore universale + Virtua Cop, Guardian Heoros, Victory Goal '96, Wipeout, Thunderhawk 2 e Virtual Fighter con Sony PlayStation dotato di altri 6 giochi e almeno due joypad. Oppure vendo il tutto in blocco a L. 1.150.000.
Alessio - tel. 02/55601922 ore pasti

SCAMBIO per PSX il gioco Jumping Flash 2 (jap) con uno dei seguenti titoli: Resident Evil (usa), Tenchi o Kurao 2 (Warriors of Fate) (jap) o Motor Toon Grand Prix 2 (jap). Valuto altre proposte purché di giochi altrettanto recenti e di pari valore.
Francesco Bicci - tel. 0577/366737

GAME OVER

Le nostre vacanze sono state caratterizzate da innumerevoli vicissitudini, spesso piacevoli, come nel caso di Random, oppure spiacevoli, vedi Apecar. Comunque siamo convinti che il modo migliore per prepararsi alla nuova ondata di videogiochi che arriveranno questo settembre, sia stato disittossicarsi, almeno per un po', dall'ambiente videoludico, voi cosa avete combinato? Non ditemi che, siete finiti nella solita sala giochi, come Vordak?

Island Symphony

Rifugio MORELLI BUZZI m. 2450

Terme Reali di Valdieri

LIDO ESTENSI

Saluti da CUNEO